CREEPYPASTA
IN
FRENCH
Recueil de creepypastas
traduites par Max le Fou

Préface

Je ne me rappelle que peu de choses de la période où j'ai découvert les creepypastas.

C'était vers Halloween 2010, peu de temps avant que j'écrive "Kare wa Kanojo". J'étais en dépression à l'époque, dans un emploi en alternance qui aurait été un paradis pour moi si je n'avais pas été si maltraité par mon supérieur. J'avais perdu goût à mon travail et je me raccrochais à n'importe quoi hors-travail pour ne pas virer cinglé. La période d'Halloween m'a montré, un jour sur YouTube, une vidéo d'un jeu "hanté" nommé Pokémon Lost Silver. Il y avait quelque chose de fascinant et de "creepy"... (bien qu'à l'époque on n'utilisait pas encore ce terme) Je vis le mot Creepypasta et j'ai fait des recherches pour voir ce qu'il y avait. Ces histoires étaient toutes fascinantes. En particulier celles qui parlaient de jeux vidéo et de cartoons, des domaines si familiers pour moi.

Puis un jour, pris par l'ennui de ce boulot ingrat qui s'était contenté de m'oublier au lieu de me former, je me suis amusé à traduire les creepypastas que je préférais dans un blog, "Creepypastas In French". Je faisais ça principalement pour moi. Je pensais que ce blog passerait inaperçu comme la plupart des autres projets que j'ai fait dans le passé... Ô comme je me trompais...

Une fanbase s'est rapidement constitué. Et en plus d'aides pour la traduction, des fans venaient écrire leurs pastas et je leur proposais de les poster sur le blog. La popularité continua de grandir, donnant naissance à un forum... Mais malgré les gens sympas que j'y ai rencontré et le fun que j'ai eu à partager ces histoires flippantes, ma dépression ne cessait pas... Peu après avoir fini mon emploi, j'ai voulu essayer de m'en sortir et j'ai donc confié les rênes du blog à Rob Nukem, un fan du blog, celui qui a rendu le forum si vivant... Le blog s'appelle depuis "Creepypasta from the crypt" et continue son bonhomme de chemin. De mon côté, je me suis concentré sur d'autres projets.

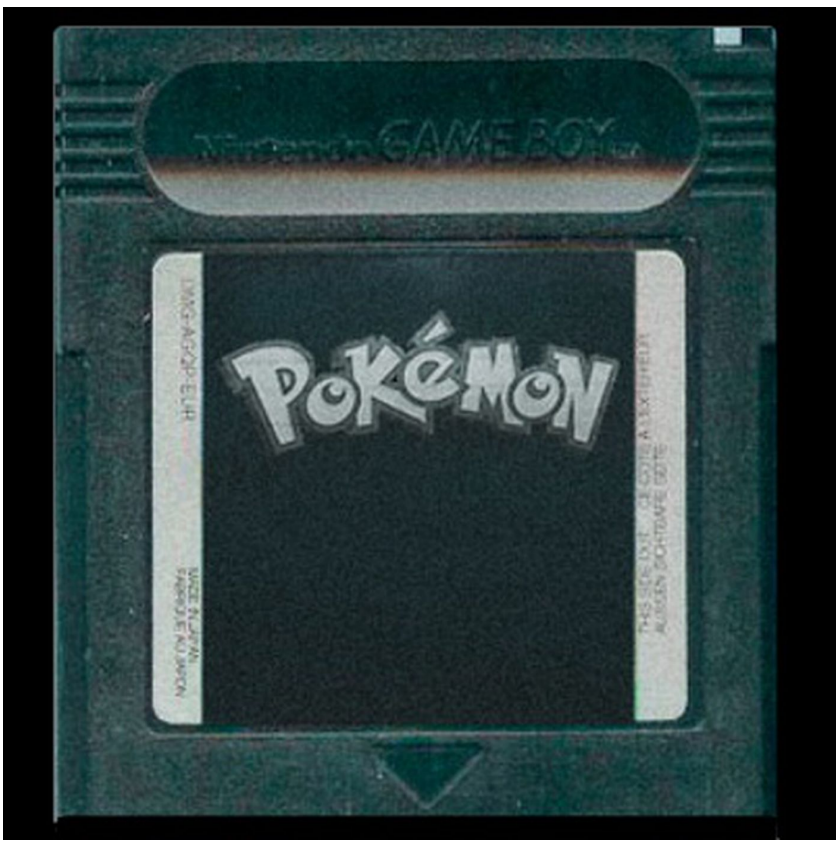
C'était il y a plus de 10 ans. Certaines creepypastas me fascinent toujours autant. Mention spéciale pour NES Godzilla Creepypasta, ma préférée de loin. Et pour marquer le coup cette année, j'ai décidé de réunir

toutes les creepypastas que j'ai traduites ou créées dans un e-book, en souvenir et pour archiver ces écrits pour la postérité.

J'espère que vous prendrez plaisir à lire ou relire les histoires de GHOST, de Smile.dog, de Candle Cove, de BEN DROWNED, de Candlejack et bien d'autres et merci pour toutes ces années qui m'ont aidé à tenir face à ma dépr

Max le Fou
Octobre 2023

Pokémon
Creepy Black



Je suis ce qu'on appelle un collectionneur de bootlegs Pokémon. Pokémon Diamond & Jade, Chaos Black, etc, bref, des jeux Pokémon modifiés. C'est dingue le nombre qu'on peut en trouver dans les marchés aux puces et dans les Cash Express.

Ils sont en général fun; même si parfois injouables (voire souvent), les traductions et qualités pourries les rendait non-intentionnellement humoristiques.

J'ai pu retrouver la plupart d'entre eux sur le net, mais il y en a un que

personne ne mentionne. Je l'ai acheté aux puces il y a 5 ans.

Voici un scan de la cartouche, au cas où quelqu'un la reconnaît. Malheureusement, après mon déménagement d'il y a deux ans, je l'ai perdu, impossible de vous fournir des screencaps. Navré. Cependant, je crois que c'est mieux ainsi...

Le jeu commence avec l'intro habituelle avec Nidorino et Ectoplasma des versions Bleu et Rouge. Mais l'écran titre est différent. Red était là, mais le Pokémon était absent. Il y a aussi marqué “Black Version” sous le logo Pokémon.

Après avoir choisi “New Game”, le jeu commence avec le Professeur Chen, et il était de plus en plus évident que le jeu était un hack de Pokémon Rouge.

Une fois le starter choisi, en regardant dans l'équipe, en plus de Bulbizarre, Salamèche, ou Carapuce, un autre Pokémon — “GHOST”.

Le Pokémon était niveau 1. Il a le sprite des fantômes qu'on rencontre dans la tour de Lavanville avant d'avoir le Sylph Scope. Il n'a qu'une attaque — “Curse” (Malédiction). Je sais qu'il existe déjà Malédiction dans les attaques Pokémon, mais celle-ci n'existant pas encore dans la génération 1, c'est vraisemblablement un hack.

Les Pokémon adverses ne pouvaient rien faire contre Ghost — ça disait qu'ils étaient trop peureux pour bouger. Quand “Curse” était utilisé, l'écran devenait noir. Le cri du Pokémon adverse se faisait entendre, mais il était distordu, et le ton était beaucoup plus bas. L'écran revient à la bataille, et le Pokémon adverse disparaissait. Si c'est utilisé lors d'un duel avec un dresseur, quand les Pokéballs représentaient leurs Pokémon restants dans le coin, une de ces Pokéball disparaît aussi.

Le Pokémon mourrait réellement.

Encore plus étrange : une fois un dresseur vaincu, ça disait “Red gagne $200 pour sa victoire!”, les commandes de combat réapparaissaient. Si on choisissait “Run”, la bataille se terminait normalement. On pouvait aussi utiliser "Curse". En ce cas, on revenait au monde du jeu et le sprite du dresseur disparaissait. En quittant et en revenant dans la zone, l'endroit [où] le dresseur était se trouvait une pierre tombale, comme celles de la tour de

Lavanville.

“Curse” n'était pas utilisable à 100%. Il échouait avec les Pokémon fantômes comme Ectoplasma. Cela échouait aussi face à des dresseurs qu'on devrait revoir par la suite, comme le Rival ou Giovanni. Mais l'attaque refonctionnait dans leurs batailles finales, cependant.

J'imagine que c'était l'intérêt du jeu, de pouvoir utiliser les fantômes incapturables à l'origine. Et parce que "Curse" rendait le jeu facile, Je m'en servis tout le temps durant toute l'aventure.

Le jeu prit un changement après la défaite de la ligue Pokémon. Après avoir vu l'écran qui affiche les pokémons vainqueurs, c'est à dire Ghost et quelques Pokémon aux niveaux très bas, l'écran vire au noir. Une boite texte apparaît avec les mots “Many years later…” (Des années plus tard...) On arrive alors sur la tour de Lavanville. Un vieil homme est là, en train de regarder les pierres tombales. On réalise que cet homme est en fait le joueur, Red.

L'homme bouge moitié moins vite que le joueur. On n'a plus un seul Pokémon, même pas Ghost, qui, soit dit en passant, était impossible à enlever de l'équipe pour le mettre dans les PC. Le monde entier est complètement vide — Aucune personne nulle part. Par contre, les tombes des dresseurs n'avaient pas bougé.

On peut aller pratiquement partout à ce niveau, bien que les mouvement soient limités, sans Pokémon avec leurs CT. Et quelque soit l'endroit où vous êtes, la musique de Lavanville continue dans une boucle infinie. Après avoir visité un moment, j'ai découvert que le buisson qui bouche l'entrée de Diglett’s Cave n'est plus là, vous laissant entrer et revenir à Bourg Palette.

En entrant dans la maison de départ et en se mettant à l'endroit exact du début du jeu, l'écran vire au noir.

Puis un sprite de Chenipan apparaît. Puis, remplacé par un Roucoul, puis un Coconfort. Je me rendis compte alors, alors que les Pokémon allaient de Rattata à Tortank, que c'était tous les Pokémon sur lesquels j'ai utilisé Curse.

A la fin de l'équipe de mon Rival, un petit garçon apparaît, puis un chasseur d'insectes. C'était les dresseurs que j'avais maudits avec Curse.

Pendant toute cette séquence, la musique de Lavanville jouait, mais son ton descendait de plus en plus. Lorsque mon Rival apparut à l'écran, ce n'était plus qu'un grognement bas et démoniaque. Autre écran noir. Et un moment plus tard, l'écran de combat apparaît soudainement — le sprite du dresseur était celui d'un vieillard, le même que celui qui vous apprend à utiliser les Pokéballs à Jadielle.

Ghost apparaît de l'autre côté, avec les mots “GHOST wants to fight!” en dessous. Impossible d'utiliser des objets, et on n'a plus de Pokémon. La fuite échoue à chaque fois. L'unique option possible était “FIGHT”.

Combattre vous donne simplement la possibilité de faire un étranglement, ce qui échouait à chaque fois et vous draine un peu de HP sans pour autant affecter Ghost. Au tour de Ghost, ça dit simplement “…” Éventuellement, Lorsque les HP atteignent un point critique, Ghost utilise finalement Curse.

L'écran vire au noir une dernière fois.

Peu importe les boutons appuyés, on est en permanence bloqué à cet écran noir. A ce point, la seule chose à faire était d'éteindre la Game Boy. Quand on relance le jeu, “NEW GAME” était la seule option — le fichier de sauvegarde avait été effacé par le jeu.

J'ai joué à ce jeu hacké maintes et maintes fois, et à chaque fois, le jeu se terminait de cette manière. Plusieurs fois j'ai tenté de ne jamais utiliser Ghost, bien qu'il était impossible de l'enlever de l'équipe. Dans ces cas, aucun Pokémon ou dresseur n'apparaissait listé et le jeu arrivait directement à la bataille avec Ghost.

Je ne suis pas sur des motifs qui ont poussé le créateur de ce hack à le créer. Il n'a pas été distribué largement, donc ce n'était pas pour le fric. Il était super bien fait, ce bootleg. J'imagine que le codeur voulait transmettre un message; bien que j'en ai été le seul destinataire. Je ne suis pas sur de son message — l'inévitabilité de la mort ? Son non-sens ? Où essayait-il simplement d'injecter morbidement la mort et les ténèbres dans un jeu pour enfants. Quoiqu'il en soit, ce jeu pour enfants m'a fait réfléchir, et il m'a fait pleurer.

[image]

Pokémon
Lost Silver

J'ai une histoire à vous raconter, /x/. C'est une longue histoire, mais pour les cons qui passeraient TL:DR, cette histoire n'est pas pour vous alors allez vous faire voir... Je suis un simple lycéen vivant seul dans un appart'. Je me réjouissais de la sortie prochaine de Pokémon Heart Gold/Soul Silver aux US. Je m'étais bloqué de tout média genre le net ou la télé à cause de l'école. Du coup, pas de 4chan, pas de bulbapedia, etc...

Étant donc un obsédé du boulot et un clodo, je n'ai pas pu m'acheter SoulSilver en temps voulu, lors de la sortie. Après l'année scolaire, j'ai commandé SS sur Amazon (j'aime pas le piratage de jeux) mais ça va prendre une semaine pour arriver. Pour passer le temps, je rejoue à Pokémon Crystal sur ma GBC.

Cependant, j'ai réalisé que ma mère l'avait jeté il y a longtemps, parce que la pile de sauvegarde était morte. J'en étais assez en colère d'ailleurs. Elle avait jeté aussi ma vieille cartouche de Silver, ce qui fait qu'il ne me restait plus que ma Game Boy. Je suis allé à Gamestop et j'y ai acheté le seul jeu Pokémon d'occasion qui y restait : une version Silver à 10$. Pas cher...

Une fois chez moi, j'ai démarré le jeu, plein de nostalgie. Mais les choses bizarres ont commencé là. Des choses étranges qui expliquent ce pourquoi je le réécris ici.

Le logo de Game Freak s'afficha normalement, mais planta à cet endroit.

Sans doute un défaut de la cartouche. J'ai éteint et rallumé, même chose. J'ai tenté d'appuyer sur A et Start encore et encore, et tous les boutons. L'écran finalement, passa au noir après le logo, pendant environ 5 secondes. Mais soudain, au lieu de voir l'intro et l'écran titre, j'étais déjà dans le jeu dans une précédente sauvegarde. Je trouvais cela bizarre, mais pas dérangeant, car ma curiosité m'aurait conduit à jeter un œil à la sauvegarde de l'ancien proprio, de toutes façons...

Tout d'abord, j'ai regardé les infos du dresseur. Il avait pour nom "...", sans plus d'originalité.

Dans son profil, il avait cumulé 999:99 heures de jeu, avait les 16 badges, 999999 Poké$ et les 251 Pokémons dans le Pokédex. Comme il avait apparemment vu Mew et Celebi, j'imagine qu'il a utilisé un Game Genie ou un truc du genre... Ou alors c'est vraiment un dresseur hardcore.

Je suis allé voir son équipe Pokémon, mais à ma grande surprise, il avait juste 5 Zarbis et un 6ème Pokémon nommé "HURRY" (vite). Sûrement une cruelle blague de l'ancien proprio du jeu. Je suis allé voir le profil des différents Pokémons. Comme je l'imaginais, les Zarbis avaient une apparence différente entre eux. Ils étaient de niveau 5. Je ne me rappelais pas beaucoup de mon alphabet Zarbi, mais j'ai identifié ce qu'ils épelaient : "LEAVE" (Pars).

Le 6ème Pokémon était un Héricendre (On ne pouvait le voir que maintenant, les Pokémons n'avaient pas encore d'icônes individuelles). Il semblait normal mais n'était que de niveau 5 lui aussi. Il n'avait plus que 1HP et deux attaques : "Groz'Yeux" et "Flash". Je ne sais pas pourquoi il s'appelait "HURRY", Mais à ce moment, peu m'importait. Ce qui m'intriguait plus, c'est qu'aucun des Pokémons ne faisaient leur cri habituel lors de la sélection. C'était le pur silence, même avec le volume à fond.

En ayant vu assez de l'équipe, je retournai au jeu. J'étais dans une espèce de salle dans la tour Chétiflor, mais pour une raison inconnue, aucun PNJ dans le coin. Il y avait juste un pilier immobile au milieu de la pièce, posé sur le côté. Pas de musique non plus, aucune sortie ou échelle. Enfin je le pensais.

J'ai marché pendant plusieurs minutes en cherchant une sortie. Ce n'était pas une salle de la tour que j'avais déjà vue. J'ai regardé dans mes objets pour prendre une corde de sortie, mais le sac était vide. Il n'y avait pas de

Pokémons sauvages non plus.

Finalement, je trouvai une échelle, qui était en fait derrière le pilier. L'écran devint noir et la musique finit par se lancer. J'eus un rictus très rapide en reconnaissant le thème des Zarbis qu'on entendait dans la radio aux Ruines d'Alpha, là où les Zarbis se trouvent.

J'ai immédiatement réalisé que ce n'était pas une transmission en chargement. J'étais juste dans une salle noire et je devais utiliser la capacité "Flash". Avant de m'en occuper, j'ai quand même jeté un œil à mon équipement pour changer la radio et prendre une meilleure musique. Mais je n'avais ni cartes radio, ni cartes téléphone, ni cartes temps. Juste une carte où Gold ("..." de son nom dans cette partie, mais on va l'appeler Gold pour commodité) marchait dans une marrée noire et vide.

Je me souvins que Héricendre avait Flash et j'utilisai donc sa capacité. Je n'ai pas vu de message s'afficher genre "HURRY Utilise Flash !". La salle s'illumina, simplement... Et je finis par le regretter. La salle était couleur rouge sang, et ronde avec un couloir vers le sud. L'échelle que j'avais utilisée précédemment était nulle part.

Je n'eus d'autre choix que d'aller au sud, suivant le long couloir. L'écran devenait de plus en plus sombre tous les 20 pas environ. Je finis par arriver à une impasse avec un simple panneau qui disait "TURN BACK NOW" (Faites demi tour maintenant).

Et ça me demanda de choisir entre "OUI" et "NON". Mais pas de question demandée. Je choisis "OUI" à tout hasard. L'écran tourne au noir et le bruit de l'échelle se fait entendre. La musique des Zarbis s'arrête et se fait remplacer par la musique, moins morbide, de la Pokéflute à la radio.

J'étais dans une autre salle noire. Je gardai mon souffle et utilisa "Flash" une fois de plus. Soudain, ça dit "HURRY est KO!" ce qui était bizarre car il n'avait aucun statut, genre poison ou autre, qui aurait pu l'amener à ça. Et on était pas non plus en plein combat. J'ai regardé mon équipe Pokémon et remarqua que HURRY avait disparu. Après recherche, aucun de mes Pokémons précédents n'étaient là. Ils avaient été tous remplacé par des Zarbis de niveau 10. Je les regardai comme les précédents pour voir s'ils avaient un message. Ils épelaient "HEDIED" (Il est mort).

Après cet échange morbide, La salle se montra enfin. C'était une petite

salle de 4 carrés. Les murs étaient des briques grises et le sol noir, comme si j'étais dans un creux du jeu. A l'extérieur de la salle, il y avait des tombes, comme dans Pokémon Rouge/Bleu. Je parcourrai la salle en appuyant sur A mais rien ne se passait.

J'en ai conclus que c'était une cartouche hackée qu'un fou sadique a vendu à Gamestop. Mais ma curiosité me reprit. J'allai donc voir le profil de "..." et remarqua que le sprite de Gold n'avait plus de bras. Son expression était moins sûre de lui aussi. Plutôt triste et vide, d'une manière indescriptible. Il avait aussi 24 badges à présent, chose clairement impossible d'ordinaire.

Après quelques minutes à tourner en rond dans cette salle creuse, le dresseur fit soudainement l'animation de la corde de sortie. Mais au lieu de monter comme il devrait, il descendit vers le bas, comme si il creusait au sol.

A cet écran, la musique de la Pokéflute s'arrêta. Le sprite de Gold était différent. Au lieu de ses couleurs rouges habituelles, il était simplement tout en noir et blanc, comme s'il venait d'un jeu Gameboy normal sans couleur. Je regardai son profil et remarqua avec horreur que non seulement son sprite de profil n'avait plus de couleur non plus, mais aussi qu'il n'avait plus de jambes non plus. Des larmes sanglantes semblaient sortir de ses yeux. ça disait aussi qu'il avait 32 badges. Je commençais à me sentir mal. Ce chiffre qui augmentait signifiait certainement quelque chose...

J'ai regardé son équipe Pokémon. Il y avait 5 Zarbis et un Celebi de niveau 100 sans surnom. Les Zarbis étaient de niveau 15 et ils épelaient "DYING" (Mourant). Le Celebi était shiny mais son sprite ne s'affichait qu'à moitié. Un seul bras, un seul œil, une seule patte. Il n'avait qu'une attaque : "Requiem"

La zone semblait être une fois de plus dans la tour Chétiflor, avec le pilier immobile. Mais tout était passé au rouge. Je marchai au nord, étant la seule direction possible. Cela fut long et semblait sans fin. A un moment, je tombai sur quelques PNJ. Ils étaient alignés sur les cotés et regardaient vers le pilier. Ils étaient tout blancs et noir aussi, et rien ne se passa quand j'essayai de leur parler. JE continuai au nord et je finis enfin par voir le pilier coupé en deux, avec le PNJ de Red, transparent, à son sommet. Je m'approchai de Red, et sans que je fisse rien de spécial, un duel se lança.

La musique se relança. C'était le thème radio des Zarbis une fois de plus, mais à l'envers. Le sprite de combat de Gold correspondait à son état actuel, avec les membres en moins, les larmes sanglantes et la transparence. Le sprite de Red était celui de d'habitude, dans Pokémon Crystal, mais transparent. Le texte dit simplement " veut se battre !" comme s'il n'avait pas de nom. Et chacun de nous deux n'avions plus qu'un seul Pokémon, ce qui est étrange car j'avais quand même les Zarbis... Mon Celebi shiny apparut de lui-même, son sprite a moitié effacé bien sur. Le bruit du Pokémon shiny était différent. On aurait dit un crépitement d'attaques consécutives. Red envoya un Pikachu mâle. Il était de niveau 255 et son sprite avait un air triste et des larmes aux yeux.

Au lieu du menu habituel de combat, je n'avais qu'une seule option "Attaque". Comme Celebi n'avait que Requiem, je pris celle-ci. Comme Pikachu était niveau 255, il commença.

"PIKACHU utilise Malédiction !" ce qui réduisit sa vitesse mais augmentait ses autres stats. Je ne suis pas sur que Pikachu puisse utiliser Malédiction en temps normal.

"CELEBI utilise Requiem !" Dans trois tours, les deux Pokémons tomberont KO. Je n'avais pas trop le choix.

A ce point, le menu de combat n'apparut plus. Le combat continuait sans moi. Il n'y avait pas d'animations non plus.

"PIKACHU utilise Fléau !" ce qui ne fit pas grand chose, vu que son niveau était au max.

"CELEBI utilise Requiem !" Évidemment, rien ne se passa.

"PIKACHU utilise Frustration !" Fit d'énormes dégâts, ne laissant que 10HP à Celebi.

"CELEBI utilise Balance !" ce qui me surprit car Celebi n'avait pas cette attaque à la base. Pikachu et Celebi se retrouvèrent tous les deux à 150HP.

"PIKACHU utilise Regard noir !" Ce qui ne fit rien.

Et comme prévu, après ces trois tours, mon Celebi tomba KO. Mais le texte disait "CELEBI est mort !". Et au lieu de descendre vers le bas, le sprite disparut tout simplement. Bizarrement, Pikachu ne tomba pas malgré

le Requiem. Il utilisa une 5ème attaque au delà de la limite.

"PIKACHU utilise Privt destin !"

Puis ça dit "PIKACHU est mort !" avec une animation de fondu rapide. Apparemment, j'avais gagné, vu que le sprite de Red apparut en disant "....."

A ce moment, j'eus très peur, car le sprite transparent de Red était soudainement décapité, ne laissant rien que son corps transparent. Le combat s'arrêta dans un fondu noir et au silence.

Je revins dans le monde du jeu, avec un autre changement sur le sprite de Gold. Il était transparent, comme le sprite de Red. Vite, j'ai regardé son profil, et je vis que son sprite n'était plus qu'une tête avec une peau transparente. La tête avait été zoomée un petit peu, dévoilant un vide noir à la place des yeux. Il avait à présent 40 badges. Dans son équipe, il avait 6 Zarbis shiny de niveau 20 qui épelaient "NOMORE" (n'est plus).

J'étais à ce qui semblait être la dernière ligne droite avant la fin. Il n'y avait pas de musique, mais je sentais qu'on pouvait en entendre. J'étais dans ma chambre à Bourg Géon. Peut-être que je vais enfin pouvoir jouer normalement. Mais je me repris vite... Ce fou sadique avait certainement quelque chose en tête... Je "marchai" dans la maison, tentant d'interagir avec les objets comme la télé. Mais rien ne se passait. J'avais peur d'aller vers l'étage en dessous, peur de voir ce qui m'attendait. Enfin, "marcher" était relatif, car le sprite de Gold ne s'animait pas en marchant, comme s'il flottait au dessus du sol, comme les fantômes dans Pokémon Diamant/ Perle.

Je n'eus d'autre choix que d'aller à l'étage en dessous. J'arrivai à l'étage en dessous, normalement. Mais ma mère n'était pas là. Aucun objet ne fonctionnait non plus. Je tentai de sortir de la maison, mais ça ne marcha pas vraiment. Au lieu de sortir, Gold continuait à marcher vers le sud, dans le vide noir. Je continuai au sud dans l'espoir de comprendre ce qui se passe. Ma maison disparut alors que je m'enfonçai dans le vide. Les traits noirs du sprite de Gold étaient passés au blanc, pour contraster avec le vide. A un moment, j'ai rencontré une zone blanche où Gold repassait au noir le temps de son passage. Je continuai au sud.

Enfin je vis quelque chose. Je vis le sprite habituel de GOLD, avec

toutes ses couleurs, en PNJ. En lui parlant, ça a dit "Au revoir pour toujours ...." (avec un espace entre toujours et ....) et disparut. Soudain ça dit "??? utilise Cauchemar !" ce qui était évidemment impossible. Gold fit une autre animation de corde de sortie vers le bas.

Je revins alors au creux de 4 cases entouré de pierres tombales. Enfin, dure à dire car Gold n'apparaissait plus du tout. Je tentai de bouger, mais rien ne se passa, même pas le bruit qui vient quand on cogne un mur. Je regardai le profil de Gold. Il n'y avait plus du tout son sprite. Il n'avait plus aucun badge et toutes les icônes des champions de Johto étaient remplacées par des crânes.

Je regardai mes Pokémons. C'étaient à présent des Zarbis de niveau 25 qui épelaient, j'osai le lire, "IMDEAD" (Je suis mort).

En sortant du menu, la zone creuse se remplit de cases comme les murs autour. Et je compris enfin ce qu'était cette salle lorsque le texte suivant apparut : "R.I.P. ..."

Cette salle était une grande tombe, entourée par d'autres. Gold était déjà mort. Mort probablement plusieurs années après avoir vaincu Red.

Il était un jeune dresseur qui, malgré ses efforts d'avoir collecté autant de badges et devenir un maître Pokémon, a été incapable d'éviter le destin mortel qui l'attendait. Et ses efforts ont été vraisemblablement oubliés par la génération suivante.

Ce fut impossible de sortir de cet écran, une fois arrivé là. Peu importe les boutons pressés, rien ne se passait. J'ai éteint et rallumé la Gameboy et relancer le jeu ramenait au même cauchemar. J'ai donc éteint à nouveau et arrêté ce cauchemar horrible.

Après cette expérience, je ne regarderai plus les Zarbis de la même façon. Ils disent que seule la 1ère génération de jeux Pokémon regorgent de légendes de ce genre, mais la seconde génération m'a montré combien la vérité était en fait déplaisante. Je vais sûrement bien m'amuser avec SoulSilver, mais je ne pourrai pas oublier ce que ce jeu truqué m'a montré...

[image]

La cartouche hantée de Mario 64

J'ai toujours adoré Super Mario 64 étant gamin. J'y jouais tout le temps chez ma tante à l'époque. Un jour, alors que je regardais des vidéos du jeu sur YouTube, une pub a attiré mon attention. J'allais fermer le pop-up, quand j'ai vu que c'était un site de vente qui proposait un Mario 64 d'occasion en parfait état à vendre. Il y avait une photo et tout. D'habitude, je crois pas en ces trucs là, mais la nostalgie a été plus forte, et je l'ai commandé.

Le business était particulier, vu que le vendeur préférait être payé 10$ cash par la poste plutôt que d'utiliser PayPal. Encore plus étrange, quand je tentais de réaccéder au site (J'avais noté l'URL)...la page n'existait plus.

Peu après l'envoi des 10$, J'ai eu un colis contenant la cartouche. La première chose que j'ai remarqué était qu'il n'y avait plus l'autocollant officiel du jeu. Il était déchiré et à la place, il y avait une étiquette avec "Mario" écrit dessus au marqueur. ça m'a refroidi un peu, Mais tant que le jeu fonctionne...

J'ai ressorti ma Nintendo 64 et ai mis la cartouche. Le jeu démarra avec la tête de Mario face qu'on pouvait tirer et déformer à loisir, comme prévu. Ce petit jeu d'intro me faisait beaucoup rire et j'ai décidé de m'amuser un peu avec pour commencer. Je tirai l'oreille de Mario le plus possible. J'allais faire pareille avec l'autre oreille, quand soudainement la télé produisit des bruits stridents à gros volume. La tête de Mario commença à se déformer seule, à se tordre de manière impossible pour le modèle 3D de

base. Les effets sonores du jeu se sont joints au bruit strident, des effets sonores du jeu lancés au hasard. Puis d'un coup, avec tout ça, J'entendis une voix qui murmurait en japonais. Un murmure inquiétant.

J'ai immédiatement éteint la console et rallumé. Cette fois, direct au jeu sans toucher à Mario. Les quatre fichiers de sauvegarde étaient vides. J'en choisis un.

En sélectionnant le nouveau jeu, le jeu a zappé le monologue avec Peach et l'intro. Mario était juste dans la château au RDC. Plus flippant, Bowser ne disait rien non plus. J'essayai d'ignorer ça et de continuer. Cependant, il n'y avait pas de musique non plus. Un silence de mort. Pas de Toads à qui parler non plus. La seule porte où je pouvais entrer était celle du Bob-omb Battlefield. Les autres portes ne répondaient pas à mes commandes.

Le portrait du niveau était différent. C'était une toile blanche immaculée. J'essayai de me convaincre que ce n'était que des bugs mineurs, que ça n'affectera pas le jeu. Une fois sauté dans le tableau, La toile blanche se changea en tableau du niveau Lethal Lava. Celui avec la flamme qui sourit, là. C'est là que mes soupçons ont commencé à venir.

Le menu de sélection de mission apparut. A la place du niveau "Roi Bob-omb au sommet", la mission se nommait "TURN BACK" (fais demi-tour). Je ne sais pas ce qui m'a poussé à appuyer sur A mais je l'ai fait.

Le niveau semblait normal. Tout était comme je m'en souvenais. Enfin allais-je goûter au jeu de mon enfance. Mais soudain je l'ai vu. Luigi. J'étais absolument choqué. Il n'a jamais été dans le jeu. Son modèle 3D n'était même pas celui de Mario avec changement de couleurs. C'était un modèle complètement original. Luigi ne bougea pas, je m'approchai de lui. Il s'est mis à courir à une vitesse pas possible. Je le suivis en traversant le niveau. Des trucs bizarres survenaient lors de mon avancée. A chaque pièce collectée, les ennemis et la musiques devenaient plus lents, et le décor prenait des couleurs de plus en plus sombres et morbides. La musique s'arrêta à la 5ème pièce collectée. Les ennemis étaient couchés par terre, comme morts. Je commençais à avoir peur, mais je continuais ma chasse au Luigi.

J'arrivai au sommet de la colline. Aucune boule de canon n'a tenté de venir me renverser mais ça ne m'étonnait plus. Luigi était toujours hors de

vue quand je le rejoignais. Une fois le sommet atteint, J'y vis un objet bizarre. Un petit chalet au sommet, un peu comme celui du niveau dans la neige. Mais celui là était vieux, en ruines. Luigi était nulle part. Malgré mes peurs, je fis entrer Mario dans le chalet.

La porte se referma. Une image dérangeant de Luigi pendu à une corde est apparu d'un seul coup, accompagné d'un gros bruit flippant. Une sorte de crissement de violon et un gros coup de piano donnés ensemble. Mario tomba à genoux et pleura pendant environ 5 minutes, puis l'écran partit au noir, comme si Mario perdait une vie.

Mario se fit éjecter de la peinture. Le tableau de Lethal Lava avait changé pour celle de Luigi pendu. La salle était différente. C'était maintenant un petit couloir. Des Toads avec des robes blanches et des expressions vides étaient placés de part et d'autres le long du couloir. Il y avait une autre peinture qui m'a fait vraiment très peur. C'était une photo de ma famille Ce n'était même pas une photo du temps où Super Mario 64 était sorti. C'était une très, très récente photo. Je me souviens avoir posé pour, le week-end dernier.

J'atteignis le bouton on/off de la N64. Hors de question que je continue à y jouer. Mais quand j'utilisais l'interrupteur, même éteint, le jeu continuait. J'allumai et éteignit plusieurs fois, en vain. Je tentai de débrancher tout le système, mais ça ne partait pas de l'écran. Je pouvais même continuer à contrôler Mario. Je ne pouvais pas faire durer ça... alors j'ai continué le jeu. J'ai sauté dans le portrait de ma famille. Il n'y avait qu'une seule mission dispo, bien sur. Elle s'appelait "Run, Don't Walk" (Cours, ne marche pas). J'appuyai sur A. 'Let's-a-go'...

Le niveau commença dans un couloir inondé avec des plateformes flottantes à la surface. Mario atterrit sur l'une d'elles, et la camera tourna pour montrer ce qu'il y avait derrière Mario. Un vide noir silencieux s'approchait doucement de Mario. ça ne ressemblait à rien. ça ne ressemblait même pas à des graphismes non-présents. Juste une énorme gros blob noir et carré. Je sautai de plateforme en plateforme. Sans but à la clé, je cours, les ténèbres gagnant en vitesse au fur et à mesure. ça dura pendant un temps qui me semblait une éternité. Je doutais qu'il y ait une fin à tout ça. Mario tournait en rond. Finalement, le gros blob/vide/truc noir attrapa Mario qui disparut dans les ténèbres. Il ne cria pas ou résista pas. ça l'a juste mangé.

Mario tomba de la peinture et perdit une de ses 3 vies. Le couloir avait changé. Quelques Toads étaient partis, et la peinture était différente. Moi et ma famille étions dans la même position, mais nos corps étaient partiellement décomposés. ça semblait trop réel pour être photoshoppé. On aurait plutôt dit que quelqu'un avait pris nos cadavres et les avaient pris en photo.

Sans faire attention mais en me préparant au pire, Je sautai dans la peinture. Mario était dans une petite salle. La mission (toujours une seule. s'appelait "I'm right here." cette fois (Je suis juste là). La salle était sombre et petite. Il n'y avait aucune sortie visible. La salle était vide, à part un piano dans un coin. Le même piano que dans le manoir des Boos. Je savais à quoi m'attendre. J'étais coincé avec le piano fou. En l'approchant, il commença à me poursuivre. Pas moyen de le détruire, donc je n'eus d'autre choix que de laisser Mario mourir de ses attaques.

Quand Mario a perdu son énergie, Il n'y a pas eu l'animation de mort habituelle de Mario. Il se fait juste écraser par le piano. Son sang et ses tripes se répandent sur le sol et les murs, et la caméra bougea pour un plan de son corps vu du dessus. Une version distorsionnée de la musique du manège des Boos jouait alors que l'écran transitionnait de l'image du jeu à un dessin photo-réaliste de Mario dans le même état que dans le jeu. C'était vraiment à vomir. J'en pleurais presque en regardant ça. Je perdis une autre vie.

en revenant au couloir, la caméra zooma sur le portrait de ma famille. On était encore plus décrépis qu'avant. J'étais accueilli par une photo de Peach à l’extérieur du château qui était en ruines. la plaine était en feu. Le ciel était noir. Le rire de Bowser passait en boucle alors que des voix d'enfants chantaient d'une manière moqueuse "T'as pas pu la sau-ver !". ça dura un long moment, jusqu'à un zoom sur le portrait du visage de Peach suivi d'un gros grincement qui arriva sans prévenir. La bouche de Peach était grande ouverte, comme si elle hurlait, et ses yeux étaient vides, des trous noirs.

Soudainement, Mario revint dans le couloir, éjecté par la peinture. Tous les Toads étaient partis, et moi et ma famille avions l'air vraiment répugnants. Des vers se tortillaient dans nos tripes que crachaient nos corps par endroits. L’œil de mon père était sorti de son orbite et pendouillait. C'en était trop, mais quelque chose me poussait à fouiller plus loin. Je sautai dans la peinture, avec la seule vie qui me restait.

La mission n'avait pas de nom du tout cette fois. Juste un espace là où le titre devait être. Je sélectionnai la mission, et Mario atterrit sur une petite île au milieu d'un océan. Il y avait un simple panneau sur l’île. ça marquait juste "DIVE" (plonge). J’entrai dans l'eau et plongeai.

L'océan était sombre et vide. Aucun poisson. Je ne pouvais rien voir d'autre que Mario nager. Je nageai de plus en plus profondément. Je continuai alors que Mario semblait devenir invincible car l'oxygène ne lui manquait plus. Après environ 10 minutes de nage, je décidai de tenter de remonter. Alors que je fis tourner Mario de l'autre côté, il arriva. Une énorme, vraiment énorme anguille apparut de nulle part et goba Mario. J'étais abasourdi. C'est arrivé si vite, je n'en suis même pas sur. L'écran de Game Over ne s'est pas montré. Juste un simple fondu.

La photo de ma famille se montra encore. Nous n'étions plus que des squelettes. Une fois de plus, ça avait l'air terriblement réel. Je ne pouvais pas bouger la caméra. ça reste sur le plan de la peinture. J'arrivai enfin à éteindre et rallumer la console. Je rechoisis mon fichier mais ça m'emmenait à la photo de ma famille squelette. J'essayai encore deux trois fois avant de laisser tomber. J'avais vraiment envie de tout arrêter, mais une force inconnue me poussait à continuer. Je décidai d'essayer un autre fichier de sauvegarde. La caméra était sur le portrait des squelettes, mais ils étaient placés différemment. Comme si c'était une autre famille...

[image]

En haut

Quand j'étais enfant, ma famille avait déménagé pour une maison à étage, avec de grandes salles et un plancher craquant. Mes parents travaillaient tous les deux alors j'étais souvent seule en rentrant de l'école.

Un soir, en revenant, il faisait sombre à l'intérieur. J'appelai "Maman ?" et j'entendis sa mélodieuse voix répondre "Ouiiiiii ?" venant de l'étage. Je l'appelai une fois encore tout en montant les escaliers, pour voir de quelle salle elle venait. J'entendis de nouveau "Ouiiiiiiii ?". On n'avait pas encore fini de s'installer, et je ne trouvais pas mon chemin parmi ce labyrinthe de salles mais elle était dans une des salles du fond. Je me sentais pas sûre, Mais je me dis que c'était naturel alors j'ai couru voir ma mère, sachant que sa présence calmerait mes peurs, comme la présence d'une mère le fait.

Alors que j'allais atteindre la poignée pour ouvrir la porte, J'entendis la porte d'entrée s'ouvrir et ma mère m'appeler de là "Chérie, tu es rentrée ?" de sa douce voix. Je sursautai, et fuyais vers les escaliers à toutes jambes.

Mais en jetant un dernier coup d'œil derrière moi, la porte de la salle s'était légèrement entrouverte.

A un bref moment, J'y ai vu quelque chose d'étrange, et je ne sais pas ce que c'était, mais ça me regardait fixement.

[image]

Bob l'éponge :
Le Suicide de Carlo

Je commencerai par vous dire que si vous cherchez une réponse, faites demi-tour, il n'y en a pas.

J'étais stagiaire chez Nickelodeon Studios en 2005 pour ma formation en animation. C'était pas payé évidemment, mais ça a des avantages non négligeables. Pour les adultes c'est pas grand chose, mais pleins d'enfants chieraient pour être à ma place. Comme je bossais directement avec les animateurs, je pouvais voir les nouveaux épisodes avant leur diffusion.

Je vais aller droit au sujet sans divaguer sur le reste. Ils avaient sorti tout récemment le film de Bob l'éponge et le staff entier était à court d'idées alors la saison suivante a mis du temps à démarrer. Mais le délai fut plus long pour d'autres raisons énervantes. Il y avait un problème avec un épisode qui a foutu un froid à toute l'équipe pendant quelques mois.

Moi et deux autres stagiaires étions dans la salle d'édition avec l'animateur chef et les éditeurs sons pour le montage final. On a reçu la copie de ce qui devait être l'épisode "Terreur sur le Crabe Croustillant" et nous réunissons autour de l'écran pour voir. Souvent, quand un épisode n'est pas encore finalisé, les animateurs mettent des titres différents, genre

de blague perso, des titres plus idiots comme "Pourquoi le sexe marche pas" au lieu de "Rock-a-by-Bivalve" quand Bob et Patrick adoptent un pétoncle. Rien de super drôle mais qui prête au moins à sourire. Alors quand on a vu l'étiquette "Le suicide de Carlo" On a juste pensé à une blague morbide. Un des stagiaires a même eu un éclat de rire en le voyant. L'épisode commença normalement, avec une musique hawaïenne joyeuse.

L'histoire commença avec Carlo qui s'entraînait à la clarinette, faisant des fausses notes comme d'habitude. On entend Bob rire et Carlo s'arrête, lui hurlant d'arrêter parce qu'il a un concert cette nuit et devait s'entraîner. Spongebob dit OK et décide d'aller voir Sandy et Patrick. Le fondu avec les bulles arrive et on voit la fin du concert de Carlo. C'est là que tout commence à déconner. Pendant qu'il jouait, quelques frames se répétaient, mais pas le son (a ce moment de la production, le son et l'image sont synchrones, mais pas cette fois) et quand il arrêta de jouer, le son s'arrête comme si la coupure n'était pas arrivée. On entend des murmures dans le public, suivis de huements. des hues pas normales dans les cartoons, c'est normal. Mais on pouvait vraiment sentir de l'agressivité forte, là. Carlo est en plein champ et il est visiblement effrayé. la caméra part sur le public, avec Bob au milieu, et il hue aussi, d'une manière qui n'est pas la sienne. C'est pas le plus étrange, cependant. Le plus bizarre étaient les yeux de tout le monde. très détaillés, photo-réalistes. Pas des photos de vrais yeux humains, mais plus réel que du dessin fait par ordi. Les pupilles étaient rouges. Nous nous sommes regardés, confus, mais n'étant pas les scénaristes, on ne s'est pas posés la question concernant les enfants qui regarderaient, pour l'instant.

La caméra part alors sur Carlo qui s'assit sur son lit, l'air très triste. la vue de son hublot de fenêtre montrait une nuit noire. Sans doute ça se passait peu après le concert. A ce moment, chose encore bizarre, et qu'il n'y avait pas de son. Vraiment aucun son. même pas le léger bruit des haut parleurs silencieux. C'est comme s'ils étaient éteints, Alors qu'ils étaient en parfaite marche. Il s'est juste assis là, clignant, dans ce silence pendant 30 seconds, puis il a commencé à pleurer doucement. Il a mis ses mains (tentacules) devant ses yeux et pleura silencieusement pendant toute une minute, pendant tout ce temps, le son commençait à revenir très doucement. ça ressemblait à un simple bruit de vent dans les arbres.

L'écran commence a zoomer doucement vers le visage de Carlo. Tellement lentement qu'il faudrait faire des captures d'écran toutes les 10

secondes et les voir cote à cote pour s'en rendre compte. Ses pleurs devenaient plus forts, plein de heurts et de colère. L'écran se tord pendant une petite seconde puis revint à la normale. Le son du vent devenait de plus en plus fort, comme si une tempête se préparait. Ce son et les pleurs de Carlo semblaient si réels, comme si les sons ne venaient pas des haut-parleurs mais comme s'ils étaient des trous d'où provenaient les sons de l'autre coté. Si bon qu'ils auraient fait envie à des producteurs de son recherchant une qualité sonore parfaite.

En plus du vent et des pleurs, On entendit très bas une sorte de rire. ça venait à intervalles bizarres et ne duraient pas plus d'une seconde donc c'était dur de cerner ce que c'était (On a regardé cet épisode deux fois. Désolé d'être si spécifique mais j'ai du temps pour détailler). Après 30 secondes de ça, l'écran a flouté et s'est violemment tordu et quelque chose a flashé à l'écran, comme si juste une frame avait été remplacée. L'animateur chef rembobina et mit en image par image pour s'arrêter sur l'image remplacée. Ce qu'on a vu était horrible. C'était la photo d'un enfant mort. Il ne devait pas avoir plus de 6 ans. Son visage était mutilé et ensanglanté, un œil pendait hors de son orbite. Il était simplement en sous-vêtements, son ventre cruellement ouvert et ses entrailles répandues autour de lui. Il était couché sur du bitume, probablement une route. Le plus énervant était l'ombre du photographe visible sur la photo. Il n'y avait aucune cassette du crime, aucune marque ou chose qui pourrait prouver l'identité du tueur, et l'angle était trop mal placé pour être une preuve. Apparemment le photographe était la personne responsable du meurtre.

Nous étions tous mortifiés, mais on appuya sur play, espérant que ce n'était qu'une blague dégueu. L'écran revint à Carlo, pleurant plus fort qu'avant, la moitié du corps dans le champ. Il y avait maintenant des larmes rouge sang qui coulaient de ses yeux. Le sang était fait d'une manière hyper-réaliste, On croirait presque pouvoir en avoir sur les doigts en le touchant. Le bruit du vent semblait plus violent aussi ; avec les branches qui craquent. Le rire, un profond rire de baryton, était plus long et venait plus souvent. Après 20 seconds, l'écran se tordit et une autre photo cachée se montra. L'éditeur en chef se répulsait d'aller voir ça, comme nous tous, mais on savait qu'il fallait le faire. Cette photo était celle d'une fille, cette fois, du même age visiblement. Elle était couchée sur le ventre, ses barrettes dans une flaque de sang près d'elle. Son œil gauche était sorti aussi, juste vêtue d'un slip. ses entrailles empilées près d'une énorme coupure le long du dos. Le corps était toujours sur la route et l'ombre du

photographe était visible, très similaire en taille et silhouette. J'eus des nausées et un des stagiaires, la seule fille du groupe, sortit en vitesse.

Le show continua. 5 secondes après la 2ème photo, Carlo devint silencieux, tout comme les autres sons, comme au début de la scène. Il baissa ses mains tentacules et ses yeux étaient hyper-réalistes comme ceux des autres au début de l'épisode. Ils saignaient et pulsaient. Il regarde en direction de la caméra, comme s'il nous regardaient. Après 10 secondes environ, il recommença ses pleurs, sans se couvrir les yeux cette fois. Le son était fort et perçant, et comble de l'horreur, ses pleurs étaient accompagnés de hurlements. les larmes et le sang s'écoulèrent à flots de ses yeux. Le son du vent revint, ainsi que le profond rire, et cette fois, la photo suivante resta pour au moins 5 frames. L'animateur put stopper à la 4ème frame et rembobina à la première. Cette fois c'était un garçon, du même age, mais la scène était différente. Les entrailles venaient d'être retirés de l'estomac par une large main, l'œil droit sorti hors de l'orbite et pendant, du sang dégoulinant dessus. L'animateur avança. C'était dur à croire, mais la suivante était différente et similaire à la fois. Pareil pour la frame suivante, et les autres. Il revint à la première et les joua une par une. C'en fut trop. Je vomis sur le sol, les éditeurs son et animations eurent un bref cri d'horreur. Les 5 frames n'étaient en fait pas 5 différentes photos, elles étaient jouées comme si c'étaient 5 frames d'une vidéo. On voyait la main soulever les boyaux, On voit les yeux du gamin les regarder, On a même vu une frame où le gamin commençait à cligner. L'éditeur son nous a dit d'arrêter, il devait montrer ça au créateur. Mr. Hillenburg arriva au bout de 15 minutes. Il fut confus par ce qu'il vit dans la salle, alors l'éditeur continua l'épisode.

Une fois les quelques frames montrées, les hurlements, les sons s'arrêtèrent. Carlo regardait le spectateur, le visage remplissant la caméra, pendant 3 seconds. La camera recula vivement alors qu'une profonde voix cria "VAS-Y" et l'on voit un fusil dans les mains de Carlo. Il mit immédiatement le canon à la bouche et appuya sur la gâchette. Des morceaux de cervelle et du sang photo-réaliste se répandit derrière lui et sur son lit, et il vola un peu en arrière sous la puissance du coup. Les 5 dernières secondes montrèrent le corps sur le lit, couché sur le coté, un œil roulant près de ce qui restait de sa tête sur le sol. Puis l'épisode prit fin.

Mr Hillenburg fut évidemment hors de lui. Il exigea qu'on lui explique ce qu'était ce bordel. La plupart des gens avaient fui le visionnage, alors on ne fut plus qu'une poignée à re-regarder. Voir l'épisode deux fois ne m'a

causé qu'une empreinte indélébile au fond de mon esprit et m'a fait faire d'horribles cauchemars. Je n'aurais jamais du rester.

La seule théorie qu'on a pu trouver est que le film a été édité par quelqu'un de la chaîne faite de l'équipe de dessin jusqu'à nous. Le CTO a été appelé pour comprendre ce qui s'est passé. L'analyse du fichier a montré que c'était édité par du nouveau matériel. Pourtant, la date de ce truc datait d'environ 24 secondes avant qu'on ait commencé à regarder. Tous les équipements impliqués ont été analysés en quête de logiciels étrangers ou matériel et même d'éventuels bugs, comme si la date avait été piratée sur le fichier, Mais tout semblait normal. On ne sait pas ce qui s'est passé et à ce jour, personne ne le sait. Une enquête a été ouverte à partir des photos du fichier, mais rien n'en est sorti. Aucun des enfants vus n'a été identifié et aucun indice n'a été trouvé dans les données ni d'indices physiques sur les photos. Je n'avais jamais cru aux phénomènes inexpliqués auparavant, Mais maintenant que j'ai vu quelque chose et ne peux rien prouver dessus au delà de l'évidence anecdotique, je repense deux fois à chaque chose.

[image]

Photocopies

Vous êtes seul au bureau, quand soudainement vous entendez la photocopieuse se mettre en marche.Vous vous approchez pour voir ce qui se passe alors que la machine travaille et fait plusieurs photocopies. En prenant une des feuilles vous découvrez que c'est une photocopie d'une photo de vous, assis à votre bureau, mort, les yeux révulsés et la gorge tranchée. Les autres sont la même scène, prise avec des angles de plus en plus étranges.

Il n'y a aucune image originale dans la photocopieuse. En fait il n'y a même plus de toner depuis une semaine...

[image]

Viens vite

Un jour, dans une petite ville près de Maryland, un jeune de 15 ans s'assoit devant son ordi chez lui après l'école. Il allume son PC, se logue sur MSN, et reçoit peu après un message d'un camarade de sa classe qui était absent ce jour là et qui était connecté.

Il n'y avait que deux mots ; "Viens vite." Confus, le garçon répondit, demandant pourquoi il était absent aujourd'hui. Après deux messages de plus et 15 minutes sans réponse, il décida de rendre visite à son ami à vélo. C'était un court voyage de 5 minutes.

Quand il arriva, il vit la porte déverrouillée. Il entra. Dedans, du sang partiellement séché était répandu partout, et une figure méconnaissable était recroquevillée sur un mur. Il lui manquait un bras et une jambe, et le sang formait un chemin du corps vers la cuisine. Le jeune ferma la porte et appela immédiatement la police sur son mobile.

Quand la police arriva, elle trouva trois cadavres, ainsi que des traces venant de la maison et de la porte de derrière. Les médecins légistes ont découvert que la famille entière, le camarade de classe et ses parents, ont été tués dans la nuit précédant ce jour là.

[image]

Le piège

A Berlin, après la seconde guerre mondiale, l'argent manquait, les vivres manquaient, et tout le monde semblait affamé. En ce temps, les gens racontaient l'histoire d'une jeune femme qui vit un aveugle tailler son chemin au travers des masses de gens. Les deux commencèrent à parler. L'homme lui demanda une faveur : si elle pouvait livrer une enveloppe à une certaine adresse. C'était sur son chemin pour chez elle, elle accepta.

Elle s'apprêtait à partir quand elle se retourna pour voir si elle pouvait aider l'aveugle à autre chose. Mais elle le vit s'enfuir dans la populace sans sa canne et ses lunettes noires. Elle fut, naturellement, suspicieuse, alors elle alla à la police.

Quand la police alla à l'adresse de l'enveloppe, elle fit une découverte macabre, trois bouchers taillant de la viande humaine et la vendant aux passants.

Et qu'y avait-il d'écrit dans l'enveloppe donnée à la femme ? Une simple phrase "C'est le dernier que je vous envoie aujourd'hui."

[image]

La mort de Bart Simpson

Vous ne le savez peut-être pas, mais la Fox a tendance à décompter les épisodes des Simpsons d'une manière bizarre. Ils refusent d'en compter un ou deux, rendant inconsistant le nombre total d'épisodes. C'est à cause d'un épisode perdu de la saison 1.

Trouver des détails sur cet épisode est difficile, personne d'actuel ne travaillait sur le show à ce moment pour en parler. D'après ce qu'on sait, l'épisode perdu était entièrement écrit par Matt Groening. Durant la production de la saison 1, Matt devenait un peu étrange. Il était silencieux, semblait morbide et mélancolique. Mentionner cet épisode à ceux qui l'ont connu les mettent en colère, et vous interdissent formellement d'en parler à Matt. La première fois que j'en ai entendu parler, c'était à une expo anime/ comics où David Silverman parlait. Quelqu'un du public a demandé des infos sur l'épisode et Silverman a simplement quitté les lieux, mettant fin à la présentation une heure plus tôt. Le numéro de production de l'épisode était 7G06, Le titre était "Dead Bart". L'épisode actuel labellé 7G06, Moaning Lisa, a été fait plus tard en lui donnant le code de Dead Bart pour cacher son existence.

En plus de les fâcher, demander à quelqu'un qui bossait avec Matt à ce moment leur fait faire tout ce qui est en leur pouvoir pour vous empêcher d'en parler à lui. A une expo de fan, je l'ai suivi après un speech, et j'ai eu la chance de lui parler seul à seul alors qu'il allait partir. Il n'était pas énervé que je le suive, il s'attendait sans doute à un fan obsessif. Quand j'ai mentionné l'épisode, il est devenu tout pâle. Quand j'ai voulu lui demander des détails, il avait l'air au bord des larmes. Il prit un morceau de papier,

marqua un truc dessus, et me le donna. Il me pria de ne plus jamais le mentionner.

Il avait écrit une adresse web, Je préfère ne pas vous la communiquer, pour des raisons qui vont suivre. J'entrai l'adresse dans un navigateur, et j'arrivai sur une page complètement noire, sauf une ligne jaune, un lien de téléchargement. Je clique, et un fichier se télécharge. Une fois téléchargé, mon ordi est devenu fou, c'était le pire virus jamais vu. La restauration système n'a pas marché, l'ordi entier a du être redémarré. Avant ça, j'ai exploré le disque avec un CD de démarrage, j'ai copié le fichier sur un CD. J'ai essayé de le lire sur mon ordi remis à neuf, et comme je l'imaginais, c'était un épisode des Simpsons.

L'épisode commença comme tous les autres, avec le générique, mais la qualité de l'animation était moche. Si vous avez vu le dessin animé "Some Enchanted Evening", c'était similaire, en moins stable. Le premier acte était plutôt normal, mais la façon dont les persos jouaient était un peu inhabituelle. Homer semblait plus irritable, Marge dépressive, Lisa anxieuse, et Bart semblait avoir une haine authentique pour ses parents.

L'épisode parlait des Simpsons allant à un voyage en avion, vers la fin du premier acte, l'avion commence a décoller. Bart faisait le dingue, comme d'habitude. Cependant, alors que l'avion était à une centaine de mètres du sol, Bart casse un hublot et se fait aspirer.

Au début de la série, Matt avait l'idée que les ****animés du monde des Simpsons représentait la vie, et que la mort rendait les choses plus réalistes. Cela a été inclus dans cet épisode. L'image du corps de Bart était difficilement reconnaissable, Ils ont pris totalement avantage que Bart ne bougeait pas, et ont fait un dessin pratiquement photo-réaliste du corps de Bart mort.

C'est avec ce plan que l'acte 1 prend fin. Au début de l'acte 2, Homer, Marge, et Lisa étaient assis à leur table, en pleurs. Les pleurs venaient de plus en plus, devenant plus douloureux, et semblait plus réalistes, mieux que ce qu'on peut imaginer. L'animation commençait à se décaler le long de la séquence, et on peut entendre des murmures en arrière plan. Les persos devenaient moins distinguables, ils s'allongeaient et floutaient, On aurait dit des ombres déformées avec des couleurs brillantes jetées dessus au hasard. Il y avait des visages qui regardaient par la fenêtre, par flashs, de telle manière qu'on n'était pas sûr de ce que c'était. Les pleurs durèrent tout l'acte

2.

L'acte 3 s'ouvre avec un titrage qui marquait "Un an plus tard...". Homer, Marge, et Lisa avaient un look anorexique, et toujours assis à leur table. Aucun signe de Maggie ou des animaux.

Ils décidèrent d'aller voir la tombe de Bart. Springfield était complètement désertée, et alors qu'ils marchaient vers le cimetière, les maisons devenaient de plus en plus en ruines. Elles semblaient toutes abandonnées. En arrivant à la tombe, le corps de Bart gisait sur sa tombe, dans la même position que lors de sa chute à l'acte 1.

La famille recommença à pleurer. A un moment ils s'arrêtent, regardant le corps de Bart. La caméra zoome sur le visage d'Homer. D'après le résumé, Homer dit une blague ici, mais ce n'était pas visible dans la version que j'ai eu, On n'arrive pas à comprendre ce que Homer dit.

La vue zoome en arrière avant la fin de l'épisode. Les tombes de l'arrière plan ont le nom de toutes les stars invitées des Simpsons. Certaines qui n'existaient pas en 1989, d'autres qui ne sont pas encore venues au show. Elles ont toutes des dates de décès. Pour les invités qui sont morts plus tard, comme Michael Jackson et George Harrison, les dates correspondent parfaitement. les crédits de fin étaient silencieux, et semblaient écrits à la main. L'image finale fut celle des Simpsons sur leur canapé comme au début, mais tous dessinés de manière hyper-réaliste, comme le ****corps sans vie de Bart.

Une pensée m'est venue après avoir vu cet épisode la 1ère fois, Je pensais pouvoir prédire la mort des futurs invités du show grâce aux tombes, mais il u a un truc bizarre pour celles qui ne sont pas encore mortes. Leurs morts sont annoncés à la même date.

[image]

L'amour d'une mère

Un soir, un couple voyageait en voiture quand ils virent une femme leur faire signe au loin, au milieu de la route.

La femme du conducteur lui suggéra de continuer car ça pouvait être dangereux, mais le mari décida de simplement ralentir dans le doute. Peut-être était-ce une victime d'accident. En s'approchant, ils virent que la femme était blessée au visage et aux bras. Ils décidèrent de s'arrêter.

La femme blessée leur demandait de l'aide, leur disant qu'elle était victime d'un accident de voiture et que son mari et son bébé étaient toujours dans la voiture, qui prenait feu. Elle leur dit que son mari était mort mais que le bébé semblait toujours en vie.

L'homme décida de descendre sauver le bébé et il demanda à la femme blessée de rester avec sa femme dans la voiture. En descendant, il vit deux corps d'adultes dans la voiture mais se précipita pour trouver l'enfant, en se promettant de retourner leur porter assistance dès que le bébé serait en lieu sûr. Il le trouva rapidement et remonta le donner à sa mère.

En remontant, il ne vit pas la femme. Il demanda à son épouse où elle était passée. Elle lui dit que la femme l'avait suivi vers le lieu de l'accident peu après son départ.

Quand le mari retourna voir la voiture, il vit que les deux personnes qui s'y trouvaient étaient mortes depuis un moment, et l'une des personnes était la femme qui les avait interpellés.

[image]

Les bracelets

Quand vous êtes admis à l'hôpital, ils vous donnent en général un bracelet blanc avec votre nom dessus. Mais il y a d'autres bracelets de différentes couleurs qui symbolisent d'autres états. Les bracelets rouges sont pour les personnes mortes.

Un chirurgien travaillait de nuit dans un hôpital de formation. Il venait de finir une opération et s'apprêtait à descendre au sous-sol. Il entra dans l'ascenseur et il y avait une autre personne dedans. Il discuta un peu avec la femme alors que l'ascenseur descendait. Quand la porte s'ouvrit, une autre femme allait entrer. Le docteur ferma la porte en vitesse et appuya sur le bouton de l'étage le plus haut possible. Surprise, la femme réprimanda le docteur pour son impolitesse et lui demanda ce qui n'allait pas.

Le docteur répondit, "C'était la femme que je venais d'opérer. Elle est morte durant l'opération. Vous n'avez pas vu le bracelet rouge à son bras ?"

La femme sourit et dit en levant son bras à elle "Un bracelet comme celui-là ?"

[image]

Mauvais rêves

"Papa, j'ai fait un mauvais rêve."

Vous vous réveillez et vous asseyez dans votre lit. Votre horloge indique 3h23. "Tu veux t'asseoir dans le lit et me raconter ?"

"Non, Papa."

L'étrangeté de la situation vous réveille un peu plus. Vous distinguez un peu la pale silhouette de votre fille dans les ténèbres de la chambre. "Pourquoi pas, ma chérie ?"

"Parce que dans mon rêve, quand je te parle de mon rêve, la chose qui porte la peau de Maman se lève."

A un moment, vous vous sentez paralysé ; sans parvenir à quitter vos yeux de votre fille. La couverture commence à être tirée de l'autre côté.

[image]

Appelle-moi demain, OK ?

Toujours pas de message sur mon mobile.

J'imagine qu'il n'allait pas me rappeler après tout. Je ne lui en veux pas, peut-être que je suis allée trop loin, hier.

Je l'avais remarqué bien longtemps avant qu'il ne me remarque. Ses cheveux noirs brillants et ses yeux bleus pâle. Je n'étais pas la seule à le regarder, j'en suis sûre. Ses mouvement étaient élégants sans être efféminés. Et son sourire…son sourire.

Je mourrais pour ce sourire.

Toujours pas de messages…

Je pensais à l'appeler, peut-être m'excuser pour ce qui s'est passé hier. Je suis une poule mouillée, je le sais, mais je n'arrivais pas à me résoudre à taper son numéro.

Puis il a promis de me contacter quand il serait prêt.

Alors j'attendrai. Je suis patiente.

Je sais, il m'arrive de passer devant chez lui. Juste pour voir s'il est là. Peut-être il est sorti, ça expliquerait son silence.

Il vit à une demi-heure d'ici. Peut-être est-il timide et qu'il n'ose pas m'appeler. Petit coquin. Je vais le rejoindre et lui dire qu'il n'a pas à avoir peur. Que ce n'est pas grave s'il a besoin de temps.

Il vit dans une petite ferme, pas loin de la ville. On peut entendre les moutons dans l'étable quand on arrive. Mon cœur accélère quand je vois des lumières à sa fenêtre. Il doit être là, il m'a dit hier que ses parents seraient absents du week-end. Ils l'ont laissé surveiller les moutons pour ces deux jours. Pauvre chéri, ce doit être difficile. Il était probablement trop occupé pour m'appeler. J'aurais dû rester jusqu'au retour de ses parents et l'aider à la ferme.

Je frappai à la porte, mais pas de réponse. Il doit sans-doute dormir. La

pensée de son visage ensommeillé me fit sourire. Je tournai la poignée, c'est déverrouillé. Il y a peu de criminalité dans le coin alors verrouiller n'était pas nécessaire. Je me faufilai dans la maison sans bruit. Je voulais le surprendre. Je sursautai à chaque grincement que firent mes pas.

Finalement, j'atteignis la porte de sa chambre et ouvrit doucement.

Il était là, dans son lit, comme je l'imaginais. J'allumai la table de chevet pour voir son visage. Ses yeux bleus étaient ouverts, regardant dans le vide et son visage est ensanglanté. ses joues ont été creusées, la peau enlevée et pendouillant sur les côtés du visage. Il lui manque les ongles, ils sont rangés sur la table de chevet. Sur son torse nu, des mots sont inscrits.

Je le regardai, couvrant ma bouche.

Il n'a pas bougé depuis la dernière fois. Il devait être si fatigué qu'il a dormi tout le jour. Adorable !

J'embrassai son front, m'assurant de ne pas le réveiller. Puis j'écrivis un autre message en dessous du premier sur le torse, lui faisant savoir que j'étais là s'il avait besoin.

Je quittai la maison. Il est temps que les moutons aillent dormir.

Et demain, j'irai me présenter à ses parents. Je suis sûre qu'ils m'aimeront aussi.

[image]

Sarah O' Bannon

On avait l'habitude de construire des cercueils avec un trou dedans, 1m20 de tubes en cuivres et une clochette. Le tuyau permettait de faire passer de l'air pour les victimes qui seraient accidentellement enfermées vivantes.

Dans un petit village, Harold, le fossoyeur, entendant une clochette lors d'une nuit, partit voir si c'était encore des enfants qui jouaient aux fantômes. Ou bien le vent, c'était possible. Cette fois là, ce n'était ni l'un ni l'autre. Une voix dans le cercueil suppliait d'ouvrir et d'être déterré.

"Vous êtes Sarah O'Bannon?" demanda Harold.

"Oui !" répondit une voix étouffée.

"Vous êtes née le 17 septembre 1827 ?"

"Oui !"

"La tombe dit que vous êtes morte le 20 février 1857."

"Non, je suis vivante, c'était une erreur ! Déterrez-moi, libérez-moi !"

"Désolé, ma p'tite dame," dit Harold, écrasant la clochette du pied pour l'arrêter et recouvrant le tuyau de terre. "Mais nous sommes en août. Quoi que tu sois en bas, c'est sur que tu n'es pas vivant, et tu sortiras pas."

[image]

La chambre d'hôtel

Un homme vint dans un hôtel et prit une chambre à l'accueil. La femme lui donna la clé et lui dit qu'en face de sa chambre, il y avait une porte sans numéro, verrouillée, et dont l'entrée était interdite. Elle expliqua que c'était une salle qui servait de placard. Elle lui rappela cette consigne plusieurs fois avant de le laisser monter. Il suivit les instructions de l'hôtelière, allant droit à sa chambre, et dans son lit. Cependant, l'insistance de la femme piqua sa curiosité, et la nuit suivante il tenta d'y entrer. Évidemment, c'était bel et bien verrouillé. Il s'agenouilla pour regarder dans le trou de la serrure. De l'air frais en sortit, lui agaçant l'œil.

Ce qu'il vit était une autre chambre d'hôtel, similaire à la sienne, et il vit une femme dans un coin, une femme avec la peau très pâle. Elle était appuyée contre le mur, la tête de même, regardant au loin. L'homme resta confus un moment. Une célébrité ? La fille de l'hôtelière ? Fou de curiosité, il allait carrément frapper à la porte quand il se ravisa. Alors qu'il regardait toujours, la femme tourna soudainement la tête dans sa direction et il sursauta en arrière, priant pour qu'elle ne l'ait pas remarqué en train de l'espionner. Il recula et retourna dans sa chambre.

Le jour suivant, Il retourna à la porte et regarda dans le trou de la serrure une nouvelle fois. Cette fois, tout ce qu'il vit était du rouge. Il ne vit rien d'autre qu'une couleur rouge immobile. La femme avait sans doute compris qu'il l'espionnait, et avait probablement bouché le trou avec quelque chose de rouge. Il se sentit embarrassé pour la femme, et espéra qu'elle ne se plaigne pas à l'hôtelière.

Il décida d'aller voir cette dernière pour information. Après un interrogatoire sympathique et la promesse que l'information ne sera pas divulguée ailleurs, elle expliqua finalement "Eh bien, Il y a bien longtemps, un homme a tué son épouse dans cette chambre, alors on pensait que même de nos jours, les gens se sentiraient mal en étant là-dedans. Mais ces gens n'étaient pas ordinaires. Ils étaient tous pâles et blancs, sauf pour les yeux, qui étaient rouges."

[image]

Mereana Mordegard Glesgorv

Il y a une vidéo sur YouTube nommée "Mereana mordegard glesgorv". Si vous cherchez, vous ne trouverez rien. Parfois, vous trouverez quelque chose, une vidéo de 20 secondes d'un homme vous regardant intensément, une expression neutre au visage, puis souriant dans les deux dernières secondes. L'arrière plan semble indéfinissable. Ce n'est en fait qu'un extrait de la vidéo complète.

La vraie vidéo dure 2 minutes et a été supprimée par YouTube après que les 153 personnes qui l'aient visionnée se sont crevés les yeux et mailés la direction de YouTube à San Bruno. Ces personnes auraient provoqué leur suicide de différentes façons. On ignore comment ils ont fait pour envoyer un mail à YouTube avec les yeux crevés. Et les inscriptions cryptées qu'ils ont taillés sur leurs bras n'ont pas encore été déchiffrés.

YouTube met périodiquement les 20 secondes de la vidéo pour éviter les soupçons, pour que les gens n'aillent pas rechercher et visionner la vraie vidéo. Celle-ci a été visionnée par un seul membre du staff de YouTube, qui s'est mis à hurler après 45 secondes. Cet homme est à présent sous traitement de sédatifs est est incapable de décrire ce qu'il a vu. Les autres

gens dans la même salle que lui et ont stoppé la vidéo pour lui à temps, racontent que ce qu'ils ont pu entendre était un son strident et aigu. Aucun d'eux n'a osé regarder l'écran.

Les personnes qui ont uploadé la vidéo n'ont jamais été trouvées, leurs adresses IP n'étant attribuées à personne à ce moment. Et l'homme de la vidéo n'a jamais été identifié.

[image]

Rayons X

Pendant une brève période de 1971, une entreprise du New Jersey vendait des lunettes soi-disant "rayons-X" par courrier via des encarts publicitaires dans les comics de Marvel.

Les gens qui ont regardé leur télévisions en portant ces lunettes ont raconté avoir vu des images "infernales" ou "représentant l'Enfer". Notez que ce phénomène arrivait aussi bien la télé éteinte que allumée.

L'entreprise a déposé le bilan peu après et les enquêtes ont révélé que leur adresse conduisait à un vieux cimetière qui a été abandonné depuis des siècles.

[image]

La photo

Un jour d'école, un garçon nommé Tom était assis en classe de maths. Il ne restait plus que six minutes avant la sonnerie de fin des cours. Alors qu'il faisait ses devoirs, quelque chose attira son attention.

Son bureau était près de la fenêtre, et il s'était tourné pour voir la pelouse. Il y avait comme une photo dessus. A la fin des cours, il courut vers cette photo pour la ramasser.

Il la ramassa et il sourit. C'était une photo de la plus jolie fille qu'il n'ait jamais vue. Elle avait une robe avec des collants et des chaussures rouges, et sa main faisait un signe de victoire avec ses deux doigts.

Elle était si belle qu'il voulait la rencontrer, alors il courut vers l'école et demanda à tout le monde s'ils la connaissaient ou l'avaient déjà vue. Mais tout le monde répondait "Non." Il se sentit dévasté.

En rentrant chez lui, il demanda à sa grande sœur s'il la connaissait, mais malheureusement, elle non plus. Il était tard, alors Tom grimpa les escaliers, mit la photo sur sa table de nuit et s'endormit.

Au milieu de la nuit, Tom fut réveillé par un bruit à sa fenêtre. comme si un ongle tapait dessus doucement. Il prit peur. Après le bruit, il entendit un rire. Il vit une ombre près de sa fenêtre, alors il sortit du lit, alla vers la fenêtre, l'ouvrit et suivit le rire. Alors qu'il l'atteignait la fenêtre, le rire disparut ainsi que l'ombre ou toute trace de vie.

Le jour suivant, il demanda à ses voisins s'ils connaissaient la fille de la photo. Tout le monde répondit, "Non, désolé." Il demanda même à sa mère lorsqu'elle rentra de l'école, mais en vain. Elle ne savait pas non plus. Il remit la photo sur sa table de nuit et s'endormit.

Une fois de plus le bruit à sa fenêtre le réveilla. Il prit la photo et suivit le rire. Il traversa la route, quand soudainement une voiture le percuta. Il mourut sur le coup, la photo à la main.

Le conducteur sortit de sa voiture, mais c'était trop tard. Il vit la photo dans la main du corps et la prit.

Il vit la jolie fille qui levait trois doigts..

[image]

Camping

Il y a quelques mois, une amie à moi, qui est une photographe amateur de paysages et de nature, a décidé de passer une nuit seule dans les bois hors de la ville. Elle voulait des photos des bois et de la vie sauvage pour son portfolio. Elle n'avait pas peur, elle a déjà campé seule plus d'une fois.

Elle a mis sa tente en place dans une petite clairière et a passé la journée à prendre des photos.

Elle a utilisé trois quatre rouleaux dans son expédition, mais quand elle les a fait développer, elle vit quelque chose qui la mit mal à l'aise.

C'était quatre photos d'elle, la nuit, en train de dormir dans sa tente.

[image]

La jeune mariée

Durant la réception du mariage d'un jeune couple, les invités ont décidé de faire un cache-cache alcoolisé. On décida que le serveur soit le chercheur et il trouva tout le monde au final...sauf la jeune mariée. L'homme fut furieux et trouvait que ce n'était plus drôle et il la laissa là.

Les semaines passèrent et il accepta le fait qu'elle avait peut-être renoncé à sa décision et qu'elle s'était enfuie dans une nouvelle vie, alors il fit de même.

Quelques années plus tard, une femme de ménage nettoyait un vieux camion frigorifique poussiéreux dans un garage abandonné près du bâtiment où eut lieu la réception. Prise de curiosité, elle y entra. Dans la remorque, il y avait le cadavre décomposé de la jeune mariée disparue qui avait apparemment été enfermée dans le camion où elle s'était cachée.

Morte de faim ou de suffocation, personne ne le sut, mais son visage était figé sur un hurlement et il y avait des griffures dans la remorque où elle essayait de fuir pour rejoindre son mari qu'elle aimait.

[image]

La nuit

En France, Un jeune musicien d'ambiance nommé Charles s'est attelé à un intéressant projet. Il allait s'enregistrer une nuit en train de dormir, et sortirait cet enregistrement sous le nom “La Nuit”. Charles vit seul dans une zone rurale, un endroit tranquille sans trafic routier, alarmes de voitures, et pleins de parasites sonores qui perturberaient l'enregistrement. Il planifiait son projet depuis plusieurs mois, ayant acquis l'équipement sensible pour capturer tous les sons qui passeraient durant son sommeil.

Finalement, le 27 Septembre dernier, il mit son plan à exécution. Il mit en place son équipement et s'endormit vers minuit.

Le lendemain, Charles écouta l'enregistrement. Dans la première heure, on l'entend se tourner dans son lit, ainsi que quelques aboiements au loin et à la limite quelques alarmes de voitures (très faiblement car il avait assez de distance). Pareil vers les 2 heures suivantes, jusqu'à ce que Charles entendit quelque chose qui l'horrifia.

A exactement 3 heures et 24 minutes, l'enregistrement joua le grincement de la porte de sa chambre qui s'ouvrait.

[image]

L'image la plus effrayante d'Internet

Une artiste japonaise a un jour fait cet autoportrait, l'a scanné, l'a posté

sur DeviantArt et s'est suicidée...

Cette histoire s'est répandue à une vitesse folle en Corée. Certains reports disent que lorsqu'on regarde dans les yeux du portrait, ils devinent des traits de tristesse et de colère au fond. Peut-être que l'artiste était morte avec tant de tristesse et de rancœur que son âme hante à présent cette image, ou peut-être que cette image provoque la tristesse comme la chanson "Sombre Dimanche"...

Le fait est qu'il est, effroyablement étrangement, difficile de regarder dans les yeux du portrait plus de 5 minutes. Quelques posts rapportent que des suicides ont été commis après ces tentatives. Certains disent que l'image change, qu'un sourire mauvais se dessine au fur et à mesure, ou qu'un anneau sombre se dessine autour d'elle ou de ses yeux. Inunah qui a donné ces précisions que je traduis, dit qu'il sent une présence quand il regarde l'image, mais qu'il n'arrive pas à mettre le doigt sur la nature de celle-ci... Moi, je n'ai pas réussi à tenir plus d'une minute. Je pense que je dois ressentir une présence car je suis très très mal à l'aise quand je regarde quelqu'un de vivant dans les yeux, et j'ai cette même sensation face à ce portrait...

A vous de juger à présent...

[image]

La peinture hantée d'eBay

En février 2000, il y eut une peinture qui s'est mise aux enchères sur eBay. Une peinture nommée "The Hands resist him" (Les Mains lui résistent) et dont le titre sur l'annonce était "HAUNTED PAINTING" (Peinture hantée).

Ce tableau a été peint par Bill Stoneham en 1972. C'est un portrait de lui. Les mains derrière lui représentent les vies alternatives qu'il aurait pu avoir. La porte/fenêtre représente un passage entre le monde réel et celui des rêves, et la poupée à gauche en est le guide.

Bill ne sait pas comment sa peinture a fini abandonnée comme le décrit son vendeur sur eBay ; mais il sait une chose sur le propriétaire de galerie

où sa peinture originale a été exposée et vendue originellement, et le critique du Los Angeles Times qui avait fait un article sur l'exposition. Les deux sont morts la même année de l'exposition de cette toile.

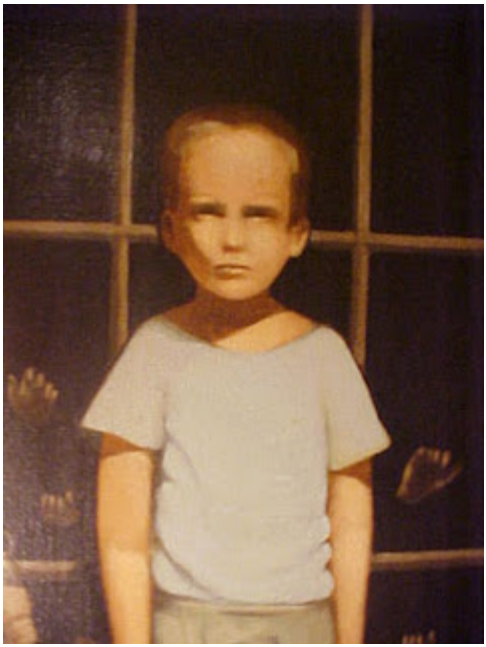
Voici une traduction du texte original de l'annonce eBay :

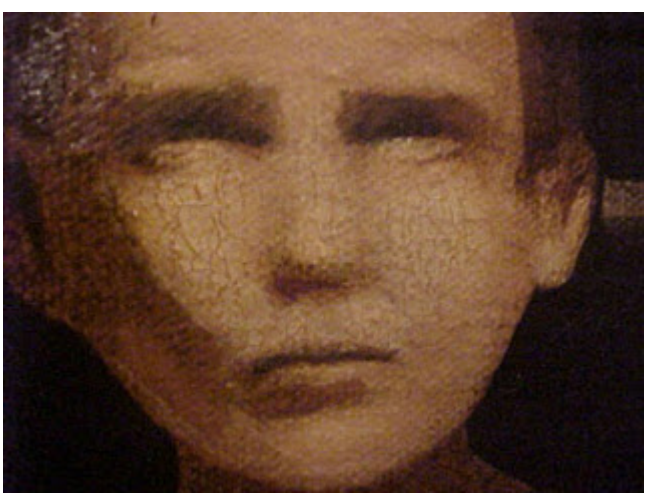
> Quand on a reçu cette peinture, on pensait que c'était du grand art. Un "ramasseur" l'a trouvée abandonnée derrière une vieille brasserie. A ce moment, on se demandait pourquoi une peinture si réussie se trouvait jetée là, aux ordures. (plus maintenant !!!) Un matin, notre fille de 4 ans et demi nous a dit, que les enfants dans la peinture se battaient, et venir dans la chambre durant la nuit. Maintenant, je ne crois pas aux OVNIs ou à Elvis qui serait toujours en vie, mais mon mari est alarmé. Pour s'amuser il a mis en place une caméra à détection de mouvements pour la nuit. Après trois nuits il y a eu des images. Les deux dernières sont issus de cet appareil. Après avoir vu le garçon sortir de la peinture comme une menace, On a décidé que la peinture devait partir.Jugez par vous même. --- Avant d'enchérir, Veuillez lices les avertissements ci-dessous. ----ATTENTION: ne pas enchérir sur cet article si vous souffrez de malaises relatifs au stress, êtes sujet aux crises cardiaques ou non familier avec les évènements paranormaux. En enchérissant, vous acceptez le fait que le vendeur n'est pas tenu responsable des évènements qui pourraient survenir à la suite de la vente. Cette peinture pourrait, ou ne pourrait pas avoir des pouvoirs surnaturels, cela pourrait changer le cours de votre vie de façon radicale. Cependant, en enchérissant, vous vous engagez à enchérir uniquement sur la valeur du dessin, en ignorant les deux dernières photos de la page de l'article, et déresponsabilisez les possesseurs

de tout ce qui pourrait se passer, implicitement ou explicitement.----------
Maintenant que la question est réglée, une question pour vous, eBayeurs. Nous aimerions faire purifier la maison après le départ de la peinture, Quelqu'un connaîtrait-il une personne qualifiée pour ça? La peinture mesure 60cm par 91cm, elle est assez large. Comme j'ai eu certaines questions, voici les réponses. Il n'y a eu aucune odeur laissée dans la salle. Aucune voix, ou odeur de poudre à canon, Pas d'empreintes de pas ou fluides étranges sur les murs. Pour ces questions là, il n'y a pas de fantômes dans ce monde, Pas de pouvoirs paranormaux, c'est juste une peinture, Et la plupart de ces choses ont une explication, Dans ce cas, probablement un effet de lumière. Nous vous encourageons à enchérir sur la qualité du dessin, et considérez les deux dernières photos comme une blague, et ne les prenez pas en considération, en enchérissant dessus. Comme nous pensons que purifier une maison est une bonne chose, Toute proposition est bienvenue.

Cette enchère arrive à sa fin. Je voudrais remercier les 13000 personnes qui ont pris le temps d'aller la voir. J'apprécie les quelques 30 suggestions, que j'ai reçus pour ce qui est de purifier, exorciser et nettoyer la maison. 7 e-mails ont rapporté avoir vu d'étranges phénomènes depuis qu'ils ont vu cette image. Et je vais relayer deux suggestions que j'ai reçues. D'abord, ne pas utiliser cette image en fond d'écran, et enfin mettre cette image hors de portée des enfants. Pour finir, merci de l'appréciation de la qualité du dessin.

Voici les photos qui étaient fournis sur la page eBay du tableau. Notez les deux dernières que le posteur clame "ne pas avoir modifié"





[image]

Minecraft : HIM

J'ai récemment crée un nouveau monde en single player sur Minecraft. Tout était normal au début quand j'ai commencé à couper des arbres et fabriqué une table de travail. J'ai remarqué un mouvement dans le brouillard dense. (J'ai un ordi assez lent alors je jouais avec un petit rendu de distance) Je pensais à une vache alors je la suivis, histoire d'avoir un peu de cuir pour une armure.

Ce n'était pas une vache. C'était un autre joueur avec la skin par défaut, mais les yeux vides fixés sur moi. Aucun nom affiché au dessus de lui. Et j'ai vérifié que j'étais bien en mode single player. Il n'est pas resté longtemps. Il m'a regardé puis s'est enfui dans le brouillard. Je le poursuivis un moment par curiosité, mais il avait totalement disparu.

J'ai continué avec le jeu, pas sur de quoi penser. Alors que je naviguai plus loin dans le monde généré, je vis des choses que l'ordi ne pouvait pas du tout générer tout seul : des tunnels de 2x2 blocs, des pyramides parfaites faites en sable, des arbres avec branches mais sans feuilles... J'eus l'impression d'être constamment observé par le joueur sans nom, de loin. Mais dès que je me tournais vers lui, plus rien. J'essayai d'augmenter le rendu de l'horizon sans succès...

Je sauvegardai la map et allai sur le forum pour me renseigner sur ce mystérieux perso. Aucun post ne le mentionnait. J'en ai donc crée un pour

voir si quelqu'un a eu une expérience similaire. Le post a été complètement supprimé dans les 5 minutes suivantes. J'ai réessayé, et le topic disparut encore plus vite. Je reçus un message privé d'un utilisateur nommé 'Herobrine' ne contenant qu'un seul mot : "Stop". En allant sur son profil, j'arrivai sur une erreur 404 (page non trouvée)

J'ai reçu un e-mail d'un autre utilisateur. Il me dit que les modérateurs pouvaient lire le contenu des messages privés et que c'était plus sûr par mail. Les gens qui ont rencontré ce mystérieux perso ont fait des recherches sur Herobrine et il s'avère que c'est un nom couramment utilisé par un gamer suédois. Après plus d'infos, il s'avérait que c'était le frère du créateur de Minecraft, Notch. J'ai mailé Notch personnellement et lui demanda s'il avait effectivement un frère. Il mit un temps pour répondre mais il répondit :

```
"J'avais. Mais il n'est plus parmi nous
maintenant."
-Notch
```

Je n'ai plus jamais revu le mystérieux joueur depuis la première fois. Et je n'ai vu aucun changement sur d'autres mondes que le mien. J'eus le temps de faire un screencap quand je l'ai vu la première fois. C'est la seule preuve de son existence.

[image]

La fin

Sur son chemin pour la maison, à travers la ville, un homme venant d'une ruelle marcha droit sur lui. Il se tint prêt à tout, mais l'homme restait simplement debout. En le regardant, il vit que l'homme était un hippie. Une sorte de caricature comique de hippie. Les cheveux longs et la barbe, non lavés, sandales...et un panneau d'homme-sandwich où il était écrit "LA FIN EST PROCHE". Cela, pensa-t-il, était inhabituel, même pour un hippie.

"Vous désirez ?" demanda-t-il.

"Le monde touche à sa fin," dit le hippie. "J'ai besoin de votre aide."

Il évita le hippie et s'en alla. Garder la tête haute, se dit-il. Le hippie commença à le suivre, et trébucha un peu derrière lui.

"S'il vous plaît, il me faut votre aide," dit le hippie.

"Écoutez, je ne suis vraiment pas intéressé," dit-il, continuant sa marche.

Le hippie se posa contre le mur, le regardant partir. Le hippie n'était pas fâché ; beaucoup de gens lui répondaient ainsi. Un autre sceptique, se dit-il, passant nonchalamment le doigt par le trou au milieu de sa main.

[image]

Réveille-toi

On dit que certaines victimes de torture, durant cet acte, se retirent dans un monde fictif et fantastique dans lequel ils ne peuvent pas SE REVEILLER. Dans cet état catatonique, la victime vit dans un monde totalement similaire au monde réel, sauf qu'elle n'est pas torturée. Le seul moyen qu'elle a de réaliser qu'elle a besoin de SE REVEILLER est un message trouvé dans son monde fantastique. Un message qui lui rappelle sa condition, et lui dit de SE REVEILLER. Même là, cela prend des mois pour qu'elle se sente prête à laisser derrière elle son monde de rêves et s'il te plaît REVEILLE-TOI.

[image]

L'autre Terre

Rappelez-vous ceci :

Si vous êtes sous dépression au point de vouloir en mourir, vous avez la chose en main et êtes prêt à en finir pour de vrai, vous avez écrit une lettre de suicide à ceux que vous laissez derrière vous et vous êtes prêts pour le grand saut. A ce moment, arrêtez vous.

Prenez une paire de ciseaux. Coupez la lettre de suicide en lui donnant la forme d'une clé de porte. Allez à une porte, n'importe laquelle. Insérez votre clé en papier et tournez la, comme pour déverrouiller une serrure imaginaire.

La serrure est réelle. Ouvrez la porte. Alors vous la trouverez. L'autre Terre. Celle qui vous attend pour remplacer l'actuelle Terre quand elle meurt. La mort est inévitable, mais à ce moment, l'autre Terre vous appartiendra.

Attention : l'autre Terre est très différente de l'ancienne.

[image]

Moonlight Films

Dans certains vidéoclubs ou grossistes en cassettes vidéos, une carte de visite y est gardée. Certains magasins la cachent bien, enfermées en sûreté, et nieront leur existence. D'autres vous la montreront si vous leur demandez avec le nom précis. Aucun ne vous montrera à quel endroit ils la cachent.

Sur la carte il y a un nom, "Moonlight Films", et un numéro de téléphone. Toujours un numéro local. Allez dans une cabine téléphonique et composez le numéro. La réponse sera immédiate mais vous entendrez du silence. Attendez 30 secondes. Puis vous serez servi.

Une voix sèche et monotone d'homme vous posera une question : "La route de la vie à la mort est-elle sombre ?" La correcte réponse est : "Clair comme la lune."

Si vous répondez autre chose, il raccrochera. Si vous échouez la première fois, je vous déconseille de réessayer. Mais si vous répondez correctement, l'homme vous dira une adresse dans votre ville et raccrochera.

Allez à cette adresse et vous trouverez un petit appartement vétuste. Le tapis sera sale, le papier-peint déchiré et pourri, les fenêtres fissurées. ça sentira la poussière et le tabac. Sur une vieille table basse tachée il y aura un sac en papier. Sur ce sac sera écrit votre nom en rouge.

Ouvrez le sac et vous trouverez une cassette VHS sans étiquette. Prenez-la, placez très exactement 10,99€ dans le sac et partez.

Vous pouvez regarder la VHS si vous le souhaitez, mais ce n'est pas obligatoire. Attention : ce n'est pas plaisant. Vous verrez une chambre ou un salon entièrement drapé et meublé en peau humaine découpée et en os humains. La cassette dure approximativement 32 minutes et montrera le meurtre d'une personne et la confection, à partir de son corps, de meubles pour la salle - Lampe avec la peau, table avec les os...

Après l'avoir loué pour une semaine, vous devez la rendre à l'appartement en la glissant dans la boite aux lettres avant le temps imparti. Après ça, ne revenez plus jamais à l'appartement et ne rappelez plus jamais

le numéro.

Je vous suggère aussi de ne pas garder la cassette plus d'une semaine. Les propriétaires n'aiment pas les retardataires et les suppléments à imposer - et vous savez, une bonne maison n'aura jamais assez d'accessoires.

[image]

Le jour du sang

C'est l'histoire d'un jour où il y avait tout ce sang. Un homme marchait et du sang était répandu sur lui. Il y avait tellement de sang que ça pourrait remplir un ascenseur. Il est venu à ce magasin et il y avait tout ce sang là-bas! Les gens glissaient dessus et se salissaient avec. Il essaya d'aller nager et tous les requins sont devenus fous et ont mordu tout le monde. Il se fait chasser par tous les vampires existants. Une fois le sang a eu un gamin et un chien. A la fin du jour tout le monde décida de l'envoyer dans l'espace pour que le sang s'arrête de couler. Le plus effrayant est que cet homme c'est vous !!! (Ou cette femme si vous êtes une femme) Et vous avez oublié que c'est arrivé !!

[image]

DOOM : Repercussions of Evil

Auteur : Peter Chimaera

John Stalvern attendit. Les lumières clignotaient au dessus de lui. Il y avait des démons dans la base. Il ne les voyait pas, mais les appréhendait depuis des années. Ses avertissements pour Cernel Joson n'ont pas été entendus et c'était trop tard. Bien trop tard à présent.

John était un space marine depuis 14 ans. Quand il était jeune, il regardait les vaisseaux spatiaux et il disait à son père "Je veux aller dans ces vaisseaux, papa."

Son père répondait "Non ! Tu seras TUÉ PAR LES DÉMONS"

Il y eut un temps où il le croyait. Puis il arrêta en vieillissant. Mais maintenant, dans cette base spatiale de l'UAC il savait qu'il y avait des démons.

"Ici Joson" la radio coupa le silence. "Tu dois vaincre les démons !"

Alors John prit son fusil à plasma et explosa le mur.

"IL VA NOUS TUER !!" dirent les démons.

"Je vais lui tirer dessus" dit le cyberdemon et il tira des roquettes. John

riposta au plasma et tenta de l'exploser. Mais le plafond s’effondra et ils étaient piégés, incapables de tuer.

"Non ! Je dois tuer les démons" cria-t-il

La radio répondit "Non, John. Tu es le démon"

Et John était un zombie.

[image]

Barney le tueur

Bonjour, Je suis un père célibataire qui a deux enfants de 3 ans. Leur émission télé préférée est Barney and Friends.

Du moins, avant, jusqu'à la nuit dernière.

Hier, Je regardais mon programme télé, et j'ai vu :

CE SOIR UNIQUEMENT! Un épisode inédit de BARNEY AND FRIENDS. Première et unique chance de le voir ! à 19:00!

Naturellement, j'en ai parlé à mes enfants. Bien sur ils ont dit oui et j'ai préparé le pop-corn. Ils adorent en manger en regardant Barney.

Quand l'heure arriva, ils foncèrent au salon, allumèrent la télé et s'assirent sur le canapé avec moi. Le générique se joua.

Cependant, quelque chose n'allait pas.

Pour commencer, je pouvais vaguement entendre des murmures derrière la musique, et ça semblait morbide. Je me ressaisis, me disant que c'était mon imagination. Et puis, l'épisode commençait comme il devait, avec les enfants qui parlaient en portant une peluche de Barney. Puis, POOF ! Il apparut, rigolant comme un idiot. Il commença à parler et j'augmentai légèrement le volume pour l'entendre.

Barney avait l'air bizarre, comme si deux personnes parlaient en même temps : un avec sa voix normale, et une autre plus....démoniaque, au moins. Je tentai de l'ignorer. C'est alors que Barney dit, "Salut les enfants. (rires d'enfants) Aujourd'hui, je vais vous parler de....LA MORT !"

Je tombai sur le cul en entendant ça. Je voulus éteindre, mais pour une raison inconnue, je..je ne puis. Le show continua.

1er enfant : C'est quoi la mort, Barney?

Barney : C'est ça. (Son visage devint plus monstrueux, et montre les dents. Il fit un rire démoniaque, et il décapita l'enfant d'un coup de mâchoire)

Étrangement, mes enfants continuèrent à regarder, non affectés par l'horreur évidente qui passait à l'écran. Barney tua tous les enfants du plateau un par un, chaque fois en rugissant. Les enfants tentèrent de fuir Barney, criant, pleurant et implorant leurs parents de les sauver.

Barney gloussa, et dit d'une voix démoniaque, "Maman et papa ne pourront pas te sauver !" et il coupa le pauvre enfant en deux avec ses mâchoires, lui mangeant les tripes et le cerveau. Puis, la fille dinosaure verte et le dinosaure jaune arrivèrent, apparemment sans faire attention au carnage.

"Eh bien, Barney," dit le vert. "Qu'avons nous appris, aujourd'hui ?" Barney fit un sourire mauvais et se tourna directement devant la caméra.

Rappelez-vous, les enfants. Inutile de vous cacher sous le lit et de fermer vos portes, parce que, un jour où l'autre, JE VOUS RETROUVERAI ET VOUS TUERAI ! (rire sardonique)

Le reste de l'épisode montra une image distordue de Barney, avec un hurlement à glacer le sang. Ce fut la dernière image. Je pris la télécommande et éteignit la télé. Je regardai à ma gauche, et réalisai que mes enfants n'étaient plus là. Ils ont du s'enfuir dans leur chambre, effrayés par ce qu'ils ont vu, alors je les rejoignis. Mais ils n'y étaient pas. C'est alors qu'une voix derrière moi me dit "C'est trop tard, Steven. Je les ai déjà tués. Et maintenant c'est ton tour."

Je me tournai et vis un Barney démoniaque couvert de sang, marchant

doucement vers moi. Même quand il m'eut tué, il chantait encore sa putain de chanson...

"I LOVE YOU.....YOU LOVE ME.....WE'RE A HAPPY FAMILY....."

[image]

La cassette de Scooby-Doo

Je n'ai pas parlé de ça depuis très longtemps. ça m'est arrivé quand j'avais 11 ans. Mon père avait ramené une cassette VHS de Scooby-Doo. Un épisode dont je ne me souviens pas bien. Je me souviens juste que c'était l'histoire d'une petite fille fantôme qui hantait toute un village.

Nos parents ne sortent pas beaucoup car mon frère a de l'asthme. Et ils sont donc très protecteurs avec lui. Mais ce soir-là, ils avaient une espèce de fête importante où ils devaient venir, et ils ont appelé une baby-sitter. Je me souviens avoir été en colère parce que j'étais assez grand pour veiller seul sur la maison et mon frère. Mais ils ne m'écoutèrent pas. Alors ils nous ont laissé avec cette voisine conne de 15 ans nommée Amanda ou un truc comme ça. Avant de partir, papa nous a donné la VHS, ce qui nous mit de bonne humeur car c'était la première fois qu'on pouvait utiliser le magnétoscope seuls.

Quand ils partirent, nous avions remarqué que la jaquette était bizarre, comme faite à la main. Scooby avait l'air vraiment terrifié, et la fille fantôme était vraiment flippante. Je me souviens qu'Amanda traita mon père de dingue pour avoir laissé une telle VHS pour ces mômes. J'imagine qu'ils ont pris la première cassette venue au magasin. Je me souviens qu'Amanda ne voulait pas voir la vidéo mais mon frère et moi avions insisté et on a finalement lancé la cassette.

L'épisode était en fait ennuyeux, car il n'y avait quasiment pas de trucs drôles et n'était pas si effrayant. Mais je me souviens avoir été surpris que la fantôme de la jaquette n'avait rien à voir avec celle de l'épisode. Je ne me rappelle plus du résumé de l'histoire. J'imagine que c'était comme d'habitude, et Amanda n'arrêtait pas de soupirer "connerie" toutes les 5 minutes.

Puis, vers la fin, lorsque l'équipe était sur le point de démasquer la fantôme, quelque chose de bizarre arriva. Scooby et ses amis s'arrêtèrent de parler et regardèrent vers la caméra fixement, avec un air sérieux et un peu triste. Même la musique s'arrêta, silence total. La seule à regarder ailleurs, vers le bas, était la fille fantôme. Soudainement, elle leva la tête et regarda la caméra avec ses yeux blancs terribles. Et soudainement les crédits de fin apparurent.

On resta les yeux grands ouverts devant la télé, sans savoir quoi penser. On était choqués. Et soudainement, mon frère brisa le silence : "Merde, je n'arrive pas à croire que Sammy soit mort ! C'est nul !" Amanda et moi le regardions étrangement et lui demandèrent de quoi il parlait. Il insista en disant que c'était stupide de tuer un personnage principal et qu'il espérait qu'il reviendrait dans l'épisode suivant. Amanda devint nerveuse et dit que Sammy n'a pas été tué, mais que la fille fantôme avait disparu d'un coup et que toute l'équipe a eu sacrément peur. Tout ça n'avait pas de sens, je ne comprenais pas. Quand je racontai ma version des faits, Amanda eut peur, disant au moins dix fois que c'était pas drôle, puis partit de chez nous en claquant la porte et, je le devine, flippée jusqu'aux os comme nous.

Après en avoir causé au moins une demi-heure, nous décidâmes de re-regarder l'épisode. On alluma toutes les lumières et rembobinèrent la VHS. Étrangement, quand on arriva au moment du démasquage, l'épisode s'arrêta directement. Ils attrapent la fille, pas de démasquage, pas de tuerie, pas de regards fixes, rien. ça s'arrête là. On éjecta la VHS et allèrent dans nos chambres. Mon frère eut une crise d'asthme et je restai à son chevet, priant pour qu'il ne meure pas. On finit par s'endormir. Le lendemain, on aurait dit que rien ne s'était passé. Après avoir insisté auprès de lui, il me demanda de ne plus jamais lui reparler de ça.

Ça fait du bien d'en parler après tout ce temps...

[image]

Le suicide du roi

Les cartes à jouer modernes sont remplies de significations secrètes et de symbolisme qui peut être retracé à travers les siècles. Les quatre rois, par exemple, sont basés sur quatre réels dirigeants : Le roi de carreau représente Jules César, Le roi de trèfle est le brutal Alexandre le Grand, Le roi de pique représente le bon et fort David d'Israël et le roi de cœur représente… le dérangé émotionnel, pouvons-nous dire, Charles VII de France. C'est lui le sujet du jour. Il faut prendre en compte que Charles était le seul des quatre qui était présent l'année où son portrait serait imprimée sur une carte à jouer, ce qui rationalise peut-être le pourquoi de ce qui s'est passé. Le visage de Charles fut mis sur le roi de cœur d'abord par son souhait, mais il n'eut jamais la chance d'être en contact avec des cartes à jouer jusqu'à des années après quand il tomba malade de fièvre et fut informé qu'il ne devait plus sortir pour le restant de sa vie. Ce fut à ce moment que Charles commença à apprendre les jeux de cartes pour passer le temps, et parmi ces jeux une ancienne version du Blackjack, le "vingt-et-un". Charles resta au lit pour deux ans, toujours les cartes en main mais devenant de plus en plus faible. Alors que le temps passait, Il y eut des

rumeurs comme quoi Charles commença à développer une obsession comme quoi le roi était la 13ème carte, ce qui lui donnait malchance. Il disait qu'il commençait à voir le chiffre partout et qu'il était sur le point de découvrir le secret. Bien sur, ses "folies" étaient reportés sur sa fièvre, et à la fin de la seconde année, il fut déclaré fou, et son fils Louis XII prit le trône. Un jour, quelques mois après la fin de son règne, un des médecins de Charles entra dans sa chambre pour trouver le vieil homme frêle au milieu de la chambre, portant une large épée. Avant que le docteur puisse réagir, le roi dit, “Ils m’ont montré la vérité du treize, et elle n’est pas faite pour être vu par des yeux mortels.” Et sans hésitation, le roi commença à pousser la lame de l'épée sur sa tempe le plus fort possible, jusqu'à ce que la lame ressorte de l'autre côté. Il reste chancelant un moment, avant de s'écrouler, mort. Après l'incident, la folie du roi a été rendue publique, l'image de Charles sur le roi de cœur a été altérée pour le montrer en plein suicide. Bien que l'image ne détaille pas vraiment la scène, l'image de Charles plantant l'épée dans son crâne se trouve toujours dans les jeux de cartes modernes.

Le plus étrange dans tout ça, cependant, fut le jour que Charles eut choisi pour se donner la mort : le 6 juillet 1462, 06/07/1462. Que c'eut été intentionnel pour le roi ou non, le fait que 6 + 7 = 13 et que 1 + 4 + 6 + 2 = 13 ne peuvent être de simples coïncidences.

[image]

La plus belle chose au monde

Il y a un site sur internet qui ne paye pas de mine. c'est une page complètement noire, rien à cliquer, pas de liens, rien. Il est dit que si on y va à 02:59 précises du matin , une image nommée *themostbeautifulthingintheworld.jpg* sera uploadée et visible, et si vous la voyez vous disparaîtriez, pour toujours. Certains disent que l'image est le portrait d'une personne, d'autres disent que l'image est en fait terrifiante. Quoiqu'il en soit, à exactement 3h du matin, une image sera uploadée et vous fera vous réveiller dans votre lit comme si vous veniez de rêver.

[image]

BEN

(La cartouche hantée de Majora's Mask)

Post 01 : 7 Septembre 2010

Okay, /x/, J'ai besoin de votre aide. Ce n'est pas un copypasta, c'est une longue lecture, mais je sens que ma sécurité et mon bien-être en dépend. ça parle d'un jeu vidéo, Majora’s Mask, et il y a eu la merde la plus flippante que j'aie jamais eue de ma vie. En disant ça, J'avais récemment déménagé dans un campus, dans un lycée spécialisée en Sophologie et un ami m'a donné sa vieille Nintendo 64. J'étais extatique, au moins, j'allais enfin pouvoir jouer à des jeux de mon enfance que je n'avais jamais pu toucher depuis au moins une décennie. Sa Nintendo 64 était accompagnée d'une manette jaune et une vieille copie de Super Smash Bros., et ça n'a pas pris long pour que je commence à m'ennuyer à force de vaincre l'ordi au niveau 9. Ce week-end je décidai de visiter le voisinage qui était à 20 minutes du campus, et je tombai sur un vide-grenier, dans l'espoir de trouver l'occase parfaite par des parents ignorants. Je finis par obtenir les cartouches de Pokémon Stadium, Goldeneye (Yes !), F-Zero, et deux manettes supplémentaires, le tout pour 2$. Satisfait, j'allais rentrer au campus quand une dernière maison attira mon attention. Je ne sais toujours pas pourquoi encore aujourd'hui, il n'y avait pas de voiture et il n'y avait qu'une table avec quelques trucs au hasard, Mais quelque chose m'a attiré. Je fais confiance à mes tripes dans ces cas là alors je suis descendu de voiture et m'approchai de l'homme du stand. C'était un vieil homme dont l'apparence était, à défaut d'un meilleur mot, déplaisante. C'était bizarre, si vous me demandez pourquoi c'était déplaisant, je ne pouvais pas mettre le doigt sur le détail qui choquait - il y avait juste quelque chose qui me mettait en alerte, je ne peux l'expliquer. Tout ce que je peux dire c'est que si ce n'était pas le milieu de l'après midi et qu'il y avait personne autour du secteur, je n'aurais jamais approché ce type. Il fit un sourire et me demanda ce que je cherchais, et j'ai immédiatement remarqué qu'il devait être aveugle d'un œil ; son œil droit très clair le laissait deviner.

Je me forçai à regarder son autre œil, essayant de ne pas être offensant, et lui demanda s'il avait de vieux jeux vidéos. J'étais déjà en train de me demander comment m'excuser poliment quand il me répondrait qu'il ne

savait pas ce qu'était un jeu vidéo, mais à ma grande surprise, il me dit qu'il en avait dans une boite. Il me dit qu'il reviendrait dans "5 secs" et retourna à son garage. Alors que je le voyais s'éloigner, je jetai malgré moi un œil sur son étalage. appuyées dessus… des peintures particulières ; des dessins ressemblants aux taches d'encre que les psychiatres utilisent. Curieux, Je jetai un œil plus approfondi dessus - c'était évident qu'aucun autre client ne s'intéressait au vide-grenier du gars, ce n'était pas esthétiquement plaisant. En arrivant à la dernière, cela me rappela le jeu Zelda Majora's Mask - la même forme de cœur avec les épines sortant de partout. Enfin, j'ai eu cette pensée parce que je désirais trouver secrètement ce jeu, je pense, et mon cerveau a projeté ça à la Freud dans la tache d'encre, mais après les évènements qui ont suivi, je n'en suis pas trop sur. J'aurais du en parler à l'homme. J'aurais vraiment du. Après avoir regardé la tache style Majora, je levai les yeux et vit que l'homme était déjà revenu, les bras croisés, sourire aux lèvres. Je sursautai par réflexe et ria nerveusement alors qu'il me tendit une cartouche de Nintendo 64. Elle était grise, pas d'étiquette, mais on y avait écrit "Majora" au marqueur.

Je sentis un nœud au ventre en réalisant la coïncidence et lui demanda combien il en voulait. L'homme me sourit en me disant que je pouvais la prendre gratuitement, et qu'elle appartenait à un enfant de mon âge qui ne vivait plus. Il y avait de l'étrangeté dans la façon dont l'homme a formulé cette phrase, mais je n'y ai pas fait attention, j'étais trop heureux, non seulement d'avoir trouvé ce jeu, mais de l'avoir pour rien aussi. Je me souvins avoir été un peu sceptique car la cartouche ne semblait pas neuve et que la garantie était morte depuis sûrement des années, mais mon optimise me répondit que c'était sans doute une version bêta piratée, et c'est tout ce qu'il me fallait pour le 7ème ciel that. Je remerciai l'homme, il me sourit et me dit "Eh bien Au revoir !" - du moins c'est ce qu'il m'a semblé entendre. Alors que je revenais au campus, j'avais un doute persistant sur ce que cette homme avait dit. Mes peurs se sont confirmées lorsque j'ai démarré le jeu (à ma surprise, il fonctionnait à merveille) Et il y avait une seule partie, nommée "BEN". "Eh, Ben, au revoir !", il voulait dire "Au revoir, Ben". Je me sentis mal pour le vieil homme, sûrement un grand parent devenu sénile, et - pour une raison ou l'autre - je lui ai rappelé son petit fils "Ben". Par curiosité je jetai un œil à la partie sauvegardée. Je restai bouche bée, il était allé vraiment loin dans le jeu - il avait presque tous les masques et 3 masques de boss sur les 4. Il avait aussi utilisé une statue de hibou pour sauvegarder, Il était au 3ème jour au Temple de Pierre et il ne restait plus qu'une heure environ avant que la lune ne s'écrase. Je me souviens avoir

pensé que c'était honteux d'avoir été si loin dans le jeu sans l'avoir fini. Sur la sauvegarde vide, je créai une nouvelle partie nommée “Link” par tradition, prêt à renouer avec mon enfance. Pour une cartouche qui paraissait délabrée, J'étais impressionnée par la façon dont elle tournait - parfaite comme une copie originale sans compter les quelques bugs mineurs (des textures pas à leur place, des flashs ou de scènes à intervalles bizarres, mais rien de sérieux). Cependant la seule chose qui m'énervait était que les PNJs m'appelaient “Link” mais parfois, par moments, ils m'appelaient aussi “BEN”.

J'imaginai que c'était un bug - le genre qui mélange des données entre les deux sauvegardes. Cela me poussa un peu plus tard, après avoir vaincu le temple des marécages, à regrettablement revenir aux choix des sauvegardes et à effacer celle de “BEN” (Je prévoyais garder le fichier par respect pour le précédent utilisateur, et puis c'est pas comme si il m'en fallait deux), dans l'espoir de résoudre le problème. ça a plus ou moins marché, les PNJs ne m'appelant plus, à la place de mon nom dans les dialogues il n'y avait qu'un espace vide (mon fichier s'appelait toujours “Link”, pourtant). Frustré, je laissai tomber, j'avais des devoirs à faire de toute manière. Je rejouai la nuit dernière, ai attrapé le Monocle de Vérité et sur le chemin pour le Temple des neiges. Maintenant, les joueurs les plus hardcores de Majora’s Mask connaissent sans doute le glitch du “4ème jour” - quand l'horloge s'apprête à aller sur 00:00:00 au dernier jour, parler à l'astronome et regarder le télescope. Si vous avez réussi, le compte à rebours disparaît et vous avez une nouvelle journée pour finir ce que vous voulez. J'avais décidé de tester ce glitch pour finie le Temple des neiges, je réussis apparemment au premier essai et le compte à rebours disparut. Mais, lorsque j'appuyai B pour sortir du télescope, au lieu de reparler à l'astronome je me trouvai dans la salle du combat contre Majora à la fin du jeu, regardant skull kid flottant au dessus. aucun son, juste lui, flottant en l'air devant moi, et la musique qui était celle de d'habitude (aussi flippante par contre). Immédiatement je sentis mes mains devenir moites - c'était définitivement pas normal. Skull Kid n'est JAMAIS apparu ici.

J'essayai d'explorer la zone, et peu importe où j'allai, Skull Kid me regardait, sans rien dire. Rien ne se passa en fait, et ça dura environ une minute. Je pensai à un bug du jeu - mais je commençais à en douter. J'allai me lever pour atteindre le bouton Reset quand tu texte apparut à l'écran : “Vous ne savez pas pourquoi, mais il semble que vous ayez une réservation…” Je reconnus immédiatement la ligne - on a ce message dans

l'auberge lorsqu'on a la clé de la part d'Anju, mais pourquoi ce message là ? Je refusai d'entretenir la notion que c'était le jeu qui voulait communiquer avec moi. Je recommençai mon exploration, voir s'il n'y avait pas un quelconque déclencheur qui avait causé ce message, puis je réalisai ma stupidité - penser que quelqu'un puisse reprogrammer le jeu ainsi était absurde. Puis, 15 secondes plus tard, un autre message apparut à l'écran, et c'était aussi une phrase qui pré-existait dans le jeu “Aller directement à la salle du boss du temple ? Oui/Non”. Je ne fis rien un moment, réfléchissant à quelle décision prendre et comment le jeu réagirait, quand je réalisai que je ne pouvais pas choisir non. Prenant mon souffle, je choisis Oui et l'écran fit un fondu au blanc, avec les mots “Aube d'un nouveau jour” avec le texte de dessous buggé. Je n'eus jamais aussi peur lorsque je vis la suite.

La seule manière d'exprimer ce que j'ai ressenti était un sentiment de dépression inexplicable mais profonde. Je ne suis pas un dépressif, mais le sentiment que j'eus était inconnu pour moi - comme une présence tordue et puissante qui semblait se laver sur moi. J'apparus dans une sorte de Bourg-Clocher au crépuscule. Je sortais de la tour (comme normalement quand on commence du jour 1) mais il n'y avait aucun PNJ. D'habitude, quand on fait le glitch du 4ème jour, on voit toujours les gardes, le chien et tout ça - là il n'y avait personne. A la place, j'avais le sentiment désagréable que quelque chose m'observait, dans ce "bourg fantôme".

J'avais 4 cœurs et l'Arc du Héros, mais je ne me sentais pas bien, comme en danger. Sans doute à cause de la musique - c'était le chant de l'apaisement, du jeu lui-même, mais joué à l'envers. La musique devenait de plus en plus forte, venant de manière à ce que vous attendez à ce que quelque chose jaillisse d'un coup de nulle part, mais rien ne se passa, et la musique en boucle commençait à attaquer mon mental. Puis, j'entendis le rire du vendeur de masques en arrière plan, assez faiblement pour me laisser le doute mais assez fort pour me déterminer à en trouver la source. Je regardai toutes les zones de Bourg clocher, en vain…. Personne. Des textures manquaient, L'Ouest du Bourg me faisait marcher dans les airs, la zone entière semblait… buggée. Buggée sans espoir. Alors que le chant inversé de l'apaisement se jouait pour la 50ème fois, je me souviens, en restant au centre du sud du Bourg, que je ne m'étais jamais senti aussi seul dans un jeu. Alors que j'explorai le bourg fantôme, je ne sais pas si c'était l'atmosphère ou je ne sais quoi, mais j'étais au bord des larmes sans savoir pourquoi. Je ne pleure pas facilement, quelque chose m'avait comme lancé une dépression tout au fond de moi.

Je tentai de fuir le Bourg, mais quand je tentai de sortir, je me retrouvai à une autre zone du Bourg. J'essayai l'ocarina, je voulais fuir, et je ne voulais PAS être ici, mais quand j'essayai le chant du hibou ou le chant du temps, ça disait “Vos notes ont porté loin, mais rien ne se passe”. A ce point, il était clair que le jeu ne voulait pas me laisser partir, mais j'en ignorais la raison. Je ne voulais pas entrer dans les bâtiments, J'avais peur de me sentir plus vulnérable à l'intérieur. Je ne sais pas pourquoi, mais l'idée me vint de tenter de me noyer à côté de chez Kafei pour voir l'effet que ça ferait. J'allai donc vers le point d'eau, voici ce qui arriva. Link attrapa sa tête, et l'écran flasha un bref moment sur le vendeur de masques me souriant - me souriant à moi, pas à Link - moi avec le hurlement de Skull Kid en arrière plan et quand l'écran revint j'étais devant la statue de Link, celle qui apparaît quand Link joue le chant du vide. Je hurlai quand la chose me regardai avec son expression flippante. Je tournai les talons et fonça hors de la zone, et à mon horreur, cette putain de statue me suivait de la même manière que les Anges en Larmes de Doctor Who. Assez souvent, à intervalles irrégulières, l'animation de la statue qui apparaît se jouait derrière moi. c'est comme si cette chose me pourchassait, ou - j'ai même pas envie de le dire - me hantait. Là, j'étais au bord de l'hystérie, mais la pensée d'éteindre le jeu ne m'a pas traversé l'esprit, J'ignore pourquoi, impossible de décrocher - la terreur me semblait si réelle.

J'essayai de faire bouger la statue, mais elle apparaissait littéralement derrière moi à chaque fois. Link commença à faire des animations bizarres que je ne l'avais jamais vu faire, il tournait ses bras partout ou avait des spasmes et le vendeur de masques souriant flasha encore un bref moment avant d'être face à cette putain de statue. Je finis par courir au dojo du maître d'armes vers l'arrière boutique, Je ne sais pas pourquoi, mais dans ma panique je voulais l'assurance de ne pas être seul ici. A ma déception, il n'y avait personne, mais alors que j'allais partir, la statue m'avait coincé dans un coin. j'essayai de l'attaquer à l'épée en vain. Confus, dos au coin, j'attendis que la statue me tue. Soudainement, l'écran flasha encore sur le vendeur de masques et link se tourna face à l'écran, debout à côté de la statue, les deux me regardant fixement. Ce qui restait du 4ème mur était complètement dévasté quand je m'enfuis du dojo, terrifié. Soudain, le jeu m'avait téléporté dans un tunnel souterrain et le chant inversé de l'apaisement rejoua alors que je reprenais mon souffle un court laps de temps avant que la statue me repourchasse… cette fois-ci agressivement - Elle apparaissait cette fois tous les trois pas environ. Je fonçai hors du tunnel et apparut à l'Est du Bourg. Alors que je courrais sans but - dans une

franche panique - soudainement un hurlement de monstre effroi et l'écran fit un fondu au noir et afficha “Aube d'un nouveau jour” et le texte du dessous buggé une fois de plus. Cette fois j'apparus au sommet du clocher avec Skull Kid flottant au dessus, silencieux.

La lune était revenue, à peine à quelques mètres de moi, mais Skull Kid me regardait toujours avec son putain de masque. Une nouvelle chanson se joua - La musique du Temple de pierre à l'envers (pas inversé, vraiment à l'envers comme le chant de l'apaisement). Dans une tentative désespérée, je tentai de tirer sur Skull Kid avec l'arc - ça le touchait bien et il faisait une animation de recul une fois touché. Je tirai encore et à la troisième flèche, un message apparut, disant “ça ne te fera pas du bien. Hee, hee.” Je fus soulevé du sol, en lévitation sur le dos, puis Link hurla en étant pris par les flammes, le tuant instantanément. Je sursautai quand ça arriva - Je n'avais jamais vu ce type de mouvement et Skull Kid lui-même n'attaque pas du tout en principe. L'écran de mort se joua, mon corps sans vie brûlant, Skull Kid riant et puis fondu au noir, pour me faire réapparaître directement au même endroit, sans même me montrer un écran de game over. Je décidai de charger vers lui, mais la même chose arriva, Le corps de Link était soulevé du sol par une force inconnue et immédiatement brûla dans les flammes, le tuant. Mais cette fois quand il mourut, le chant inversé de l'apaisement se joua. A mon troisième (et dernier) essai, je remarquai qu'il n'y avait plus de musique, juste un silence assourdissant. Je me souviens qu'à la première rencontre avec Skull Kid on est supposé utiliser l'Ocarina pour revenir au 1er jour ou pour appeler les géants. J'essayai le chant du temps mais avant que je puisse jouer la dernière note, le corps de Links explosa d'un coup dans les flammes une fois de plus et mourut. Alors que l'agonie se finissait, le jeu commença à ramer, comme si la cartouche chargeait quelque chose de lourd…. Quand l'écran revint, C'était une fois de plus la même chose, mais Link était couché au sol comme mort dans une position que je n'avais jamais vue dans le jeu, sa tête en direction opposée de la caméra, avec Skull Kid flottant non loin. Impossible de bouger, aucun bouton ne réagissait, je ne pouvais que regarder le corps sans vie de Link. Après 30 secondes de ça, le jeu fit un fondu au noir et afficha le message “Tu as fait face à une terrible destinée, n'est-ce pas ?” avant de me renvoyer à l'écran titre. Je revins à l'écran de sauvegarde, Je remarquai que ma sauvegarde n'y était plus. A la place de “Link”, il y avait une partie nommée “YOURTURN” (ton tour). “YOURTURN” avait 3 cœurs, 0 masques, et pas d'objets. Je choisis “YOURTURN” et ça m'emmena immédiatement à la scène de Link mort sur le sommet de l'horloge avec Skull Kid qui flotte,

son rire se jouant en boucle.

J'appuyai rapidement sur Reset et quand le jeu démarra, il y avait encore un changement, sous “YOURTURN”, une partie nommée “BEN”. La sauvegarde de “BEN" était la même que celle que j'avais supprimée plus tôt, le même nombre de masques, au même endroit, à la même heure. J'éteignis la console, je ne suis pas superstitieux mais c'était bien TROP de bordel, même pour moi. Je n'y ai pas joué du tout aujourd'hui, et j'ai même pas dormi de la nuit, le chant inversé de l'apaisement trottait en boucle dans ma tête et je me souvenais du sentiment que j'avais au Bourg Clocher. Je revins chez le vieil homme aujourd'hui pour lui poser des questions avec un ami à moi (pas question que j'y aille seul), pour voir que sa maison avait un panneau "A vendre" planté dans le jardin. Quand je sonnai à la porte, personne ne répondit. Et me revoilà ici, écrivant le reste de mes pensées, enregistrant ce qui s'est passé, désolé pour les erreurs de grammaire et tout, je ne dors plus. Je suis terrifié par ce jeu, encore plus rien qu'en réécrivant les faits, Mais quelque chose me dit qu'il y a plus à explorer dans cette histoire. Je crois que “BEN” est quelque chose dans cette équation, Mais j'ignore quoi, et si je pouvais retrouver le vieil homme, j'en aurais sûrement la réponse. J'ai besoin d'un jour de plus pour récupérer avant de tacler ce jeu une fois encore, j'ai l'impression que ma santé en a pris déjà un coup, mais la prochaine fois, je vais enregistrer tout ça en vidéo. Cette idée m'est venue à la fin, alors vous voyez les dernières minutes que j'aie pu voir (Skull Kid et la statue de Link), Et c'est posté sur YouTube.

(Vidéo day four.wmv)

Je vais rester dans ce thread un moment avant de dormir pour répondre à ceux que ça intéresse et qui pourraient m'aider à élucider ce mystère ou des trucs à me proposer d'essayer, Je pense que je vais jouer la partie de BEN demain pour voir ce qui se passe, peut-être que c'est ça qu'il fallait faire. Je crois pas au paranormal, mais ça c'est bizarre, et peut-être ce BEN est juste un excellent hacker, je ne veux pas penser à des alternatives s'il n'y en a pas. Fin du copier/coller, J'espère que tout ça n'est qu'un simple gag de développeur et que les autres gens ont eu des autres copies comme celles-là. ça me fait juste flipper...

Post 02 : 8 septembre 2010

Je vais poster ce qui s'est passé et le lien de la vidéo, mais la nuit

dernière, tout est devenu trop réel pour moi. Je crois que j'en ai marre de tout ça. J'ai frôlé la mort immédiatement après avoir fait ce thread. La nuit dernière, la statue de Link, j'en ai rêvé. J'ai rêvé qu'elle me suivait dans mon rêve, que je l'ignore jusqu'à ce que je sente mes cheveux se hérisser. je tourne autour de cette chose... cette horrible statue sans vie me regarde intensément avec ses yeux vides, à quelques centimètres de moi. Dans mon rêve, je me souviens l'appeler Ben, et je n'ai jamais eu de rêve dont je me souvienne aussi clairement. Mais l'important c'est que je réussisse à dormir, je suppose. Aujourd'hui, histoire de m'empêcher de jouer, je suis retourné voir si le vieil homme était revenu. Évidemment, personne et pas de voiture devant la maison. En revenant à ma voiture, l'homme qui vivait dans la maison voisine tondait la pelouse. Il l'arrêta et me demanda si je cherchais quelqu'un. Je lui répondis que je cherchais le vieil homme qui habitait ici, et il me répondit ce que je savais déjà - il avait déménagé. Je demandai si l'homme avait de la famille ou relations à qui je pourrais parler. Je découvris que ce vieil homme n'a jamais été marié, et n'a jamais eu d'enfants ou petits enfants par adoption. Inquiet, je posai une dernière question, une que j'aurais du poser depuis longtemps - Qui était Ben? L'expression de l'homme s'assombrit et j'appris que 4 maisons plus loin, il y a environ 8 ans le 23 avril - l'homme m'informa que c'était le même jour que son anniversaire, d'où son souvenir précis - il y a eu un accident avec un jeune garçon nommé Ben dans le voisinage. Et peu après, ses parents avaient déménagé, et malgré mes tentatives pour avoir plus d'informations, l'homme ne divulgua plus rien d'autre. Je rentrai au campus et démarra le jeu, Je sursautai à l'écran titre, lorsque le masque s'approchait de l'écran - le son joué n'était pas le "whoosh" habituel, c'était un truc plus aigu. j'appuyai sur start, prêt au pire, mais comme il y a deux nuits, les fichiers "YOURTURN" et "BEN" s'affichaient (J'avais jeté un œil à la sauvegarde de BEN de temps en temps, parfois la sauvegarde de la statue de hibou était présente, d'autres fois non). Je pris le fichier BEN, hésitant un moment, remarquant que les stats avaient changé par rapport à il y a deux jours, apparemment il avait fini le Temple de pierre cette fois... Rassemblant mon courage, je démarrai. Immédiatement, je fus lancé dans le chaos complet. J'étais à l’extérieur du Temple de pierre, mais c'est le seul truc dont je m'attendais. La zone avait changé de nom et s'appelait simplement, "St o n e", et un message incompréhensible m'accueillit. Le corps de Link était tordu - son dos tordu violemment sur le côté ce qui déformait sa posture. L'expression de Link était inexistante, voire monotone, une expression que je ne connaissais pas, c'était vide - comme s'il était mort. Alors que Link restait là, son corps fut pris de spasmes irréguliers d'avant en arrière.

J'examinai ce qu'il était advenu de mon avatar et remarqua que j'avais un bouton C que je n'avais jamais vu, une sorte de note, mais la presser ne faisait rien. Le son se jouait bizarrement, d'avant en arrière - d'une manière presque démoniaque, et il y avait une sorte de rire ou de couinement haut-perché qui se jouait en fond sonore. Je n'eus que deux minutes d'exploration tranquille quand cette putain de statue de Link apparut et immédiatement après, l'écran coupa sur le titre "Aube d'un nouveau jour", mais cette fois sans le "". J'étais à Bourg-Clocher sous la forme de Link Mojo - cette scène apparaît uniquement lorsqu'on retourne dans le passé la 1ère fois. Taya devait dire "Qu-Que s'est-il passé ? C'est comme si tout avait..." mais au lieu de dire "recommencé", elle finit sa remarque avec du texte incompréhensible avec le rire du vendeur de masques en arrière plan. Je repris contrôle de mon perso, mais dans un plan de caméra nul - devant la porte de l'horloge qui bloquait la vue. Comme je ne voyais rien et ne pouvais aller nulle part, J'entrai dans l'horloge. Je fus accueilli par le vendeur de masques qui me dit simplement "Tu as fait face à une terrible destinée, n'est-ce pas ?" avant un fondu au blanc. Je me retrouvai sur la plaine de Termina en forme humaine. Mais je sens que je ne joue plus le même jeu qu'avant - J'avais été téléporté et il n'y avait pas de compte à rebours. Je pris un moment avant de commencer à explorer et je remarquai que ce n'était pas normal. Il n'y avait pas d'ennemis et une version distordue du thème du vendeur de masques se jouait en arrière plan. J'allais courir vers les marécages quand je remarquai trois choses non loin sur la gauche - L'une d'elles étant Epona. En m'approchant, à ma grande horreur, je vis le vendeur de masques, Skull Kid, et cette putain de statue de Link réunis. J'imagine qu'un bug pouvait les mettre là, Mais avec ce que j'ai vu, j'imaginai bien pire. Quoi qu'il en soit, je m'approchai prudemment et remarqua que Skull Kid faisait une animation en boucle, pareil pour Epona, et la statue de Link faisait ce qu'elle fait d'habitude - rester là fixement. Mais ce qui me fit le plus peur fut le vendeur de masques. Il ne faisait rien non plus, portait son sourire malsain, mais quand je bougeai, sa tête se tournait, me suivant du regard. Je ne lui parlais pas et n'était pas en combat avec lui, mais sa tête suivait mes mouvements. ça me rappela ma première rencontre avec Skull Kid au sommet du clocher, je sortis donc mon Ocarina (ce qui fit le son que le jeu fait quand on est sur un endroit bien stratégique pour l'ocarina) et essayai une chanson que je n'avais jamais tenté - la chanson du vendeur de masques et celle qui se jouait en boucle à l'envers au jour 4 - le Chant de l'apaisement. Je finis la chanson normalement, un crissement horrible sortit des enceintes de la télé, le ciel commença à clignoter, la chanson distordue du vendeur de masques s'accéléra,

intensifiant ma peur, et Link explosa dans des flammes et mourut. Les trois personnes me regardaient sans rien dire ou faire, contemplant mon corps calcinant. Impossible de vous décrire comment la transition entre la confusion et la terreur était soudaine et terrifiante, il n'y a qu'à voir la vidéo pour s'en rendre compte. La même peur qui me maintenait éveillé depuis des jours commença à revenir quand le texte "Tu as fait face à une terrible destinée, n'est-ce pas ?" apparut une 3ème fois. Il y a sûrement une signification à ce message. Fondu au noir et je fus accueilli par la scène de transformation en Zora et je me trouvai sur la plage du temple de la grande baie. Hésitant mais curieux de voir ce que le jeu me réservait, Je commençai à me diriger vers la plage, quand je trouvai Epona. Je me demandai pourquoi le jeu l'avais mise ici, le jeu voulait lui donner à boire ? Incapable de retirer le masque, je compris qu'elle n'était pas là pour se faire chevaucher. Puis je réalisai qu'Epona n'arrêtait pas de hennir et la façon dont elle était placée semblait me montrer une direction à prendre. C'était loin, mais je plongeai dans l'eau et suivit la direction d'Epona. Soudainement - je l'ai presque raté en chemin - je trouvai quelque chose au fond de l'océan ; encore une statue de Link. Je descendis pour l'examiner et soudainement mon Zora commença à faire une animation d'étouffement, ce qui n'avait aucun sens - les Zoras respirent sous l'eau. Malgré ça, mon perso s'étouffa à mort et mourut, et une fois de plus, la statue fut la seule chose de visible à ma mort. Je n'ai pas réapparu cette fois, je revins à l'écran titre, comme si j'avais redémarré.

(Vidéo BEN.wmv)

Je ne trouvai qu'une raison à ça. Les sauvegardes du jeu avaient changé. Prenant mon inspiration, J'appuyai sur Start et j'avais raison. Les fichiers m'en dirent plus sur Ben. Voila pourquoi la statue était apparue quand j'avais tenté de me noyer près de chez Kafei - le jeu avait du anticiper comment je pouvais échapper au Bourg du 4ème jour. les deux sauvegardes m'en dirent plus sur lui. Comme je m'y attendais, Ben était mort. il était mort noyé. Le jeu me le montrait très explicitement - presque par provocation - il voulait me faire jouer encore, que j'aille plus loin, mais j'en avais marre de cette merde. Je toucherai plus à ces sauvegardes. C'est déjà trop horrifiant pour moi et je ne crois même pas au paranormal, mais je suis à court d'explications. Pourquoi m'envoie-t-on ce message ? Je ne comprends pas, ça me fait trop déprimer d'y penser, la vidéo est là pour ceux qui veulent voir et l'analyser (il y a peut-être un message codé dans les messages illisibles ou quelque chose de symbolique dans ce que j'ai

parcouru - je suis mentalement et émotionnellement trop vidé pour m'emmerder avec ça à présent).

Post 03 : 10 septembre 2010

Je sais qu'il est tôt ce matin, J'ai veillé toute la nuit, je ne peux pas dormir, je me fous que les gens voient ça, c'est pas le sujet, je veux juste faire passer le mot pour ne plus en souffrir. Plus vite je couche ce témoignage, mieux ça sera, Je crois que la vidéo parle d'elle même. J'ai fait ce que vous m'avez conseillé, j'ai joué le Chant du vide dès que le jeu me l'a permis, mais je crois que c'est ce que le jeu ou Ben (putain de merde, j'arrive pas à croire que je suppose l'idée absurde qu'il existe dans le jeu) voulait que je fasse. Il me suit maintenant, pas seulement dans le jeu, il est dans mes rêves. je le vois tout le temps, derrière mon dos, a me regarder. Je ne suis même pas allé en cours, je suis resté dans ma chambre avec les volets clos - ainsi je sais qu'il ne me regardera pas. Mais il m'a toujours quand je joue, quand je joue, il peut encore me voir. Ce jeu est effrayant maintenant. Il m'a parlé pour la première fois - pas avec du texte déjà présent dans le jeu - il m'a parlé. A moi. ça parlait de Ben. ça m'a parlé. Je ne sais pas ce que ça veut dire. J'ignore ce que ça signifie. Je n'ai jamais voulu ça, je veux juste reprendre le cours de ma vie d'avant.

(Vidéo DROWNED.wmv)

("You shouldn't have done that" = "Tu n'aurais pas dû faire ça.")

Ce genre de choses n'arrive pas à des personnes comme moi, je ne suis qu'un gamin, même pas assez vieux pour boire, encore. C'est injuste, je veux rentrer chez moi, je veux revoir mes parents, je suis si loin de chez moi dans cette école, je veux serrer ma mère dans mes bras. Je veux juste oublier cette horrible statue inexpressive. Mon fichier de jeu original est revenu - exactement tel que je l'avais laissé. Je ne veux plus y jouer. Je sens que quelque chose de terrible arrivera si je ne joue pas, mais c'est impossible, c'est un jeu vidéo - hanté ou pas, ça ne peut pas me faire de mal, non ? Sérieusement ? C'est ce que je continue à me dire, mais à chaque fois que j'y pense, je doute.

Post 04 : 12 septembre 2010

Laissez-moi mettre les choses au clair - je sais que vous vous inquiétez mais "jadusable" va bien. il a fini de déménager et il a dit qu'il rentrait chez lui, il ne part que pour ce semestre. je ne suis pas sur de ce qui s'est passé, j'ai la vague idée que vous en savez plus que moi déjà. Je suis le voisin de chambre de "jadusable" et j'ai clairement vu que quelque chose n'allait pas depuis quelques temps. Il restait tout le temps dans sa chambre, a perdu contact avec ses amis, et il n'a sûrement pas du manger depuis des jours, après le second jour, je ne pouvais plus rester là non plus, alors je suis allé m'installer dans une autre chambre avec un pote, ne revenant dans ma chambre que pour chercher des affaires. J'ai essayé de lui parler plusieurs fois mais il ne dit rien ou juste des réponses brèves et évasives, il semble convaincu que quelque chose le hante. Hier je suis allé cherché mon bouquin de philo et il s'est approché, l'air dévasté, des énormes cernes aux yeux. Il m'a donné une clé USB avec des instructions spécifiques. Il m'a dit qu'il avait une dernière faveur à me demander - il m'a finalement expliqué ce qui se passe, m'a donné les infos de son compte YouTube, et m'a dit qu'il fuyait, car il le harcelait de rejouer au lieu de changer les choses et qu'il n'aurait pas dû faire ça, et d'uploader les vidéos et d'informer les gens sur ce qui s'est passé. Je lui ai dit qu'il pouvait le faire lui-même et il a eu ce regard sauvage dans les yeux et m'a dit qu'il ne regarderait plus jamais ce jeu, et c'est la dernière chose qu'il m'ait dite, il n'a même pas dit au revoir quand ses parents sont venus le chercher. je n'ai même pas vu ses parents. Je ne peux pas vous dire honnêtement ce qui s'est passé, quand il parle c'est dur de le comprendre et son apparence m'a vraiment fait peur. Sur la clé USB, il y a une vidéo de la partie qu'il a joué hier soir, un fichier texte avec son nom d'utilisateur et mot de passe YouTube, et un autre fichier texte nommé TheTruth.txt contenant ce qu'il a appelé "ses notes" qu'il a prises. Il m'a dit que ça signifiait tout pour lui que je suive ses instructions, normalement je ne suis pas fana de chaînes de lettres même à partir d'un jeu vidéo, mais la façon dont il m'en a parlé m'a montré que c'était vraiment sérieux, et j'honorerai ses volontés. J'ai cette vidéo depuis hier, mais j'ai eu besoin d'aide sur Pinnacle, c'est pas vraiment facile pour moi. C'est après avoir vu ses vidéos sur son compte YouTube que j'ai réalisé ce qui se passait et ça m'a rendus vraiment confus. La vidéo que je poste ce soir, TheTruth.txt arrivera le 15 septembre comme il l'a demandé. Je n'ai pas encore osé regarder, alors ce sera la première fois pour tout le monde que le fichier sera lu, en respect pour mon ami. En réponse à vos questions, non, je n'ai pas essayé de l'appeler, je l'appellerai demain pour voir s'il va bien. Il devrait être chez lui à présent.

(Vidéo jadusable.wmv)

Pour la vidéo : dans cette vidéo, j'ai coupé directement quand le fichier "BEN" est lancé, maintenant que je le remarque j'ai réalisé que Jadusable avait laissé l'écran des sauvegardes parce que les noms avaient tendance à changer, c'est ma faute, mais tout ce que ça dit est la même chose qu'à la fin de la vidéo (Link et BEN), rien de différent. Je n'étais pas là quand il y a joué, mais ça ressemble au début du jeu quand il apparaît pour la première fois il teste son équipement ou qu'il regarde ce qu'il a et tout, parce que ça avait tendance à changer tout seul. Puis, après ça, je pense qu'il prend ce jeu trop personnellement.

Post 05 : 15 septembre 2010

Hey, les gars. Ici "Jadusable". Ce sera la dernière fois que vous m'entendrez parler, et c'est mon dernier cadeau pour vous - ce sont les notes que j'ai prises sur ce qui s'est passé. Avant de vous laisser lire, je voulais vous remercier pour votre intéressement et votre écoute, c'est comme un poids qui m'est retiré. Quand vous le lirez, je ne serai plus là, mais après avoir passé 4 jours sur ce maudit jeu, j'ai commencé à comprendre ce qui se passait et après avoir lu ça, on peut s'assurer que ça n'arrivera plus. Il y a des choses que je n'ai pas pu partager, à cause de circonstances que je vous expliquerai plus tard. Avec Ben bloquant toutes mes tentatives de vous communiquer la vérité, j'ai essayé, le plus subtilement, de vous prévenir par divers moyens. Au milieu du chaos et de mon délire, j'ai mis au point et fait

un motif bien visible dans mes vidéos. Dans les 5 que j'ai enregistré ces 4 jours, j'ai eu le masque de la vérité, parlé a une pierre à potins, ou le monocle de vérité équipé à certains endroits. Pour vous, fans de Zelda, ce sont des symboles d'honnêteté et de confiance et j'espère qu'au moins un de vous l'a deviné. En jouant le fichier que j'ai nommé "BEN", étant bien conscient que Ben regardait tous mes mouvements dans le jeu, j'ai pris le parti de ne faire rien de très évident dans le jeu, mais je vous ai envoyé un message secret, les gars - je n'ai porté ni le monocle, ni le masque de vérité, et je n'ai visité aucun temple. ça a marché, et la vidéo est uploadée. Je prie pour que quelqu'un remarque le motif qui ne s'applique pas à BEN. Les tags suivants ont aussi du sens, J'espère que vous y ferez attention aussi. Ce sont mes messages pour vous - rien qui ne prenne l'attention de Ben ou lui fait suspecter quelque chose - avec Ben qui manipule les fichiers, J'espère que ce que vous avez vu est proche de ce que j'ai vécu, mais je ne le saurai pas. C'est sans doute une longue lecture, je n'ai pas eu le temps de faire des annotations de preuves ou vérifier des détails. Mais voila la chose.

6 Septembre 2010 11:00pm - Je ne Le crois pas, je ne sais pas si c'est un hoax, malgré la peur, je ne peux pas m'en empêcher. Qui ou quoi est cette statue ? Trop de questions. Je commence ce document comme un "journal de bord" pour garder mes traces. Je tape un sommaire sur ce qui se passe pour y revenir plus tard.

7 Septembre 2010 2:10 - (voir post 01)

4:23 - J'arrive pas à dormir. J'essaye mais plus j'essaie, moins j'y arrive. J'ai l'impression que la statue est là quand je ferme les yeux.

8:20 - Pas dormi, je vais commencer ma journée. Je ne crois pas avoir l'énergie d'aller en classe, Je vais essayer de parler au vieil homme, accompagné de mon pote Tyler au cas où.

13:18 - Retour au campus. Aucun signe du vieil homme, bizarrement, il aurait déménagé, peut-être que le panneau "A vendre" était déjà là et

que je ne l'avais pas vu. Tyler veut savoir ce qui me travaille, je ne lui ai rien dit. je vais bouffer, je me sens mort.

15:46 - Je revenais de chez Subway quand j'ai vu la statue de Link, planté dans un jardinet, me regardant passer. J'ai vraiment, vraiment besoin de sommeil.

17:00 - Je ne crois pas que beaucoup de gens vont me croire si je leur dis ce qui se passe, je crois que je vais mettre ça sur le net. Je vais juste écrire le sommaire, ces notes sont trop détaillées.

18:00 - J'ai connecté ma carte de capture vidéo pour l'upload. Bien que mon ordi a planté une seconde, ça a fait cet étrange plop quand je l'ai branchée, mais ça semble fonctionner. Mon ordi ne peut pas me lâcher maintenant.

19:00 - Vidéo uploadée. La qualité est meilleure que ce que j'imaginais, bon sang, C'est vraiment une cartouche spéciale, je n'ai jamais eu de capture aussi belle, pourtant.

20:45 - J'ai cru voir un popup sur mon bureau qui ressemblait à la statue de Link pendant un quart de seconde, ça m'a fait un peu flipper. Je commence à délirer, je vais planter moi-même à force.

21:00 - Début d'upload de la vidéo sur un autre compte YouTube à moi.

21:03 - Je ne me rappelle pas avoir uploadé une vidéo de "Vampire: The Masquerade: Bloodlines" l'an dernier. Sans doute parce que j'avais partagé ce compte avec un ami l'été dernier, j'espère qu'il ne m'en veut pas si j'upload ça.

21:55 - Ai posté un sommaire du 4e jour avec un lien vers la vidéo. Je vais rester éveillé mais je suis si crevé.

8 Septembre 2010

10:48 - J'ai rêvé de la statue. J'ai rêvé qu'elle me poursuivait dans mon rêve, que je l'ignorais jusqu'à ce que mes cheveux se hérissent. je me retourne vers cette chose... cette horrible statue sans vie qui me regarde de ses yeux vides, a quelques centimètres de moi. Dans mon rêve je me souviens l'appeler Ben, pouvoir de suggestion sans doute, et je n'ai jamais eu souvenir aussi clair d'un rêve.

11:21 - Je ne veux vraiment plus jouer à ce jeu. Je crois que je vais retourner voir la baraque du vieil homme.

13:35 - Pas de vieil homme, mais j'ai eu une intéressante conversation avec son voisin. Je posterai ça dans le sommaire quand je jouerai au jeu ce soir, je vais voir si je peux chopper quelques infos sur ce Ben.

14:45 - J'ai d'étranges maux de crânes à intervalles irrégulières, à cause du manque de sommeil et de cette putain de chanson qui traîne dans ma tête. En plus c'est l'entre-deux saisons, alors faut que je fasse gaffe à pas tomber malade, mon système immunitaire va devenir merdique en ce moment.

15:00 - 15:02 - Mon ordi vient de... tout seul... il a ouvert un fichier texte, a dit "Salut" et l'adresse *http://www.cleverbot.com/* s'est ouverte toute seule. What... the... fuck...

15:46 - Je vais sur le site web, c'est un de ces "bots" qui parlent tout seuls. Je crois que le plus simple est de vous fournir le log de la conversation:

Conversation du 8/9/10
User: Bonjour?
Cleverbot: Salut.
User: Qui c'est et comment as-tu pu hacker mon ordi?
Cleverbot: Qui c'est ?
User: Okay, oublie. t'es qu'un bot.
Cleverbot: Tu le penses vraiment ?
User: Écoute, je sais que celui qui attaque mon ordi peut me voir actuellement.
Cleverbot: Oui.
User: Ouais, et je parie que t'es un de ces gamins des formations informatiques qui se prend pour un dur. Tu sais que c'est pas légal ce que tu fais /?
Cleverbot: Vraiment ?
User: sans dec. Tu connais le terme "violation de vie privée?". Fous le camp de mon ordi, ducon
Cleverbot: Je suis ton ordi.
User: Super cool. De toutes façons, je vais appeler les pions, t'as pris le mauvais moment pour jouer, connard.
Cleverbot: Je vais devoir attendre jusqu'à ce que tu rejoues alors ?
User: ...Quoi ?
Cleverbot: Le jeu.
User: Majora's Mask ?
Cleverbot: Oui.
User: Comment tu sais ?
Cleverbot: Parce que.
User: Parce que quoi ?
Cleverbot: Je l'ai fait.
User: Fait quoi ?
Cleverbot: J'ai joué avec toi.

User: What the fuck ?
Cleverbot: Tu as peur ?
User: Qui c'est ?
Cleverbot: Ben.
User: La statue ? Tu es dans mon ordi ?
Cleverbot: Oui.
User: Comment ?
Cleverbot: Tu m'as connecté .
User: Comment j'ai fait alors ?
Cleverbot: Avec des câbles.
User: Comment ?
Cleverbot: Parle moi de toi.
User: Quoi ?
Cleverbot: Parle moi de toi.
User: Qu'est ce que tu veux dire ?
Cleverbot: Qu'est-ce qui t'effraie ?
User: What the fuck ?
Cleverbot: Réponds.
User: Non
Cleverbot: Réponds.
User: what the fuck, comment t'as ouvert ça tout seul ?
Cleverbot: Je suis ton ordinateur.
User: Qu'est-ce que tu peux contrôler ?
Cleverbot: Tout.
User: Qu'est-ce que tu me veux ?
Cleverbot: Je veux m'amuser.
User: Tu es coincé là dedans. Tu ne peux rien contre moi ?
Cleverbot: Ha
User: ?
Cleverbot: Va jouer.
User: Non, tu ne peux rien contre moi.
Cleverbot: ça t'a pris long pour taper ça.
User: Et alors ?
Cleverbot: Tu doutes.
User: Si tu es si puissant, pourquoi utiliser un site comme ça pour me parler ?
Cleverbot: Bien structuré, pas sale. Fun.
User: Fun?

Cleverbot: Oui. Tradition. J'aime.
User: Tu trouves ça drôle ?
Cleverbot: Amusant.
User: Et mes notes ?
Cleverbot: Tu peux les écrire.
User: Pourquoi tu me laisses le faire ?
Cleverbot: C'est amusant de voir ce que tu penses de moi.
(La fenêtre se ferme)

15:50 - Qu'ai-je fait ? Je l'ai transféré dans mon ordi. Je continue d'écrire ces notes, mes résumés, je me sens prisonnier dans ma propre chambre. Je ne sais pas, Je ne sais pas si j'hallucine ou quoi. J'ai l'impression d'être devenu fou. Je le sens, il me regarde, même quand je tape ceci. Ben contrôle tout dans le jeu - il joue avec moi, me dirige comme un mouton, mais dans quel but ? Quel intérêt ? Je sais que Ben s'est noyé, mais pourquoi cette hantise ? Qu'est-ce que je fais, Il ne peut pas voir ça de toutes façons.

16:35 - (voir Post 02)

19:18 - BEN m'a encore appelé avec Cleverbot. Il me dit qu'il est désolé et qu'il veut juste être libéré. Et que je peux le libérer, que c'est comme quand il est passé du jeu à l'ordi, il peut se répandre mais il a besoin de mon aide. Il dit que je suis spécial car je peux l'aider. C'est la première chose gentille qu'il ait dit. Il m'a promis de me laisser tranquille si je le fais. Il me jure qu'il le fera. Je ne sais pas quoi penser, comment puis-je croire une chose pareille ?

19:20 - J'en suis terrifié, mais maintenant il dit que c'était juste pour s'amuser. Sa putain de vision tordue du fun. Il dit que le jeu est

terminé. Je veux que ça soit terminé. Il dit qu'il veut juste être libre, qu'il est coincé dans la cartouche et mon ordi et qu'il veut sortir. Je ne veux pas avoir affaire à ce genre de merde, Je ne sais pas combien de temps je pourrais tenir à me sentir épié. Il regarde tous mes mouvements, chaque touche du clavier, je n'ai plus de vie privée. Il sait tout ce qu'il y a sur mon PC. Il dit que s'il le voulait, il me ferait des choses horribles avec mes données, mais il ne l'a pas fait alors je devrais lui faire confiance.

20:01 - Quelque chose me dit que me fais jouer encore, comme dans le jeu.

21:29 - BEN m'appelle sur Cleverbot. Je l'ignore et va prendre une douche. En revenant sur mon ordi portable je fus accueilli par l'image de la statue de Link qui me regarde fixement de ses yeux morts. Je ne veux pas lui parler.

21:44 - Ta gueule Ben je ne te parlerai pas

21:56 - Ta gueule Ben je ne te parlerai pas

22:06 - TA GUEULE BEN JE TE PARLERAI PAS

22:12 - TA GUEULE BEN JE TE PARLERAI PAS

22:45 - ça fait plus d'une demi-heure que les messages se sont arrêtés. Ben a arrêté. Je commence à croire que Ben n'est pas seulement confiné dans la cartouche et l'ordi, Je commence à sentir quelque chose. C'est dur de l'expliquer, Je n'ai jamais été un spirituel, mais il y a quelque chose de différent dans l'air de ma chambre maintenant.

23:42 - Je commence à voir la statue de Link un peu partout quand je vais sur le net, à des endroits pas possibles - en descendant une page, je tombe sur l'image, par exemple. Toujours la statue de Link. Je ne sais pas combien de temps je vais tenir.

9 Septembre 2010 12:35 - Mes pires peurs se sont confirmées - Ben a altéré mon résumé de BEN.wmv. J'ai regardé les résumés que j'ai postés ça et là sur BEN.wmv et il y a des parties manquantes. Aucune mention de Ben existant ailleurs que dans le jeu. aucune mention des enfants de la Lune. Comment a-t-il fait pour faire ça sans que je m'en rende compte ? Peut-être que j'ai bien posté ma version mais qu'entre temps, Ben a posté sa propre version par dessus la mienne. Je lui demanderai comment il a fait.

12:50 - Il ne me répond pas sur Cleverbot, Je tombe simplement sur le vrai bot habituel.

13:24 - Je crois que Ben est fâché contre moi.

10:43am - Les enfants de la Lune sont apparus dans mes rêves cette nuit, ils ont enlevé leurs masques pour révéler leurs visages hideux - des vers sortants des orifices, des trous noirs à la place des yeux, un sourire jaune qui grandit et grandit à mesure qu'ils s'approchent. Ils me disent qu'ils veulent jouer. J'essayai de les fuir - mais les quatre enfants m'ont aplatis au sol avec une force incroyable. au dessus d'eux, le vendeur de masques, annonçant qu'il avait un nouveau masque à me faire essayer. dans ses mouvements spasmiques, comme dans le jeu, il prit un masque modelé sur le visage de quelqu'un que je ne reconnaissais pas - un visage juvénile - et le donne aux enfants. En

riant, ils me maintiennent le visage en place ; leurs corps pourris sautillant. Deux d'entre eux me maintenaient tandis qu'un autre me plaquait le masque au visage. Mes hurlements de terreur poussaient le vendeur de masques à faire le sourire le plus horrifique qui soit. Il rebougea spasmiquement, examinant la procédure comme un docteur, dans ce mouvement impossible. Je tentai de fuir, mais c'était inutile. Mes yeux roulaient vers l'arrière du crâne à cause de la douleur. ça semblait si réel, mais je ne pouvais pas me réveiller. Peu importe comment je faisais, impossible de me réveiller. Après que le masque se souda à ma peau ils commencèrent à coudre mes jambes ensemble, puis mes bras, le long du corps, L'horrible sensation de l'aiguille transperçant ma peau, coupant mon talon d'Achille et mes tendons pour les recoudre ensemble résonnait dans tout mon corps. J'essayais de hurler mais le masque était complètement collé à mon visage comme si c'en était un nouveau... et mon nouveau visage n'a pas de bouche. Je ne faisais aucun son. Je me disais dans ma tête que c'était qu'un rêve, je me le répétais encore et encore, et soudain les enfants de la Lune arrêtèrent et me regardèrent. Sans rien faire. Le vendeur de masques s'agenouilla et me regarda, a quelques centimètres de moi, et il sourit en disant "Tu as fait face à une terrible destinée, n'est-ce pas ?" avant que les enfants continuèrent avec plus de vigueur. Je ne pouvais pas me réveiller. Je ne pouvais pas. Ils ne s'arrêteraient pas avant que je sois complètement une nouvelle statue du Chant du vide. Je me réveillai en sueur, en pleurs, tremblant comme une feuille. J'ai immédiatement foncé à mon ordi pour voir Ben.

Conversation du 9/9/10 - 1

User: Réponds, ben.
Cleverbot: Bienvenue.
User: Où est-ce que tu veux en venir, POURQUOI?
Cleverbot: Amusant à voir.
User: Comment ?
Cleverbot: Fun à jouer, fun que tu sois mon jouet, te sentir sauf.
User: ...
Cleverbot: Je me demandais comment tu réagirais.
User: A quoi ?
Cleverbot: Si je ne m'étais pas révélé et que je restais caché, en en faisant que de petites choses pour jouer avec toi. Fermer tes fenêtres, éteindre ton ordi, bouger ta souris toute seule. De petits trucs. Te faire demander si je suis là sans que tu saches si c'est le cas. Te donner des indices sur qui je suis.
Cleverbot: Je voulais te faire un truc différent cette fois.
User: Tu as déjà fait ça avant ?
Cleverbot: Oui. Et je recommencerai.
User: A qui, Ben?
Cleverbot: Hmm.
User: Tu connais Ben?
Cleverbot: Je ne te dirai pas cette information.
User: Comment Ben est mort ?
Cleverbot: Tu le sais.
User: Non, mais comment il s'est noyé ?
Cleverbot: Je ne te le dirai pas.
User: Pourquoi ?
Cleverbot: C'est réservé pour un autre.
User: Qui?
Cleverbot: Un autre qui me demandera.
User: Quand
Cleverbot: Plus tard.
(La fenêtre se ferme)

Je commence à penser que cette "chose" n'est

peut-être pas Ben au final, avec cette nature sadique je ne serais pas étonné qu'il se soit approprié le nom du garçon après l'avoir tué.

12:04 - Ma chambre a une sensation différente une fois de plus. Il y a quelque chose... Ici.. Je me sens vraiment mal, comme si quelque chose voulait m'atteindre pour m'étrangler mais je n'arrive pas à mettre le doigt dessus.

12:46 - Je crois que Ben ne veut plus jouer avec moi. Je vais rejouer, rejouer ce putain de jeu, Ben, tu vois ? Je vais rejouer alors, par pitié, arrête ça. Arrête.

13:41 - Je deviens fou en essayant de deviner ce qui est réel ou pas, est-ce que Ben me joue un tour ou est-ce que c'est pour de vrai ? Est-ce que Ben génère ces réponses ou est-ce que ce sont les autres gens qui l'ont fait ? Ai-je vu l'écran flasher vraiment ou était-ce mon imagination ? Imaginer dépendre d'internet et croire tes yeux pour la vie entière, puis soudain être aveuglé - On ne peut plus s'en lier, puis on devine tout en second. Pour de bref moments JE regarde mes réponses aux vidéos, des gens disent que tout ça semblait fake ou photoshoppé ou même chose - et je n'ai aucun moyen de voir si Ben a changé les réponses lui-même. Ou peut-être que ces réponses n'étaient pas faites par Ben dans le but de me décourager - Je suis pris dans une putain de boucle de mindfuck et c'est ce qui atteint ma santé et me pousse à bout. Alors que j'écris ça, impossible même de dire si quelqu'un s'en préoccupe autant que moi - encore un putain de tour. Est-ce que ce document existe au moins ? Est-ce que je tape vraiment ceci ?

Conversation du 9/9/10
User: Quoi encore ? C'est quoi le but de ce jeu ? Quoi que je fasse, je meurs
Cleverbot: Tu meurs parce que tu ne trouves pas le secret.
User: Quoi ?
Cleverbot: Thématique.
User: DE QUOI TU PARLES PUTAIN
Cleverbot: Il y a de la beauté dans ta souffrance.
(La fenêtre se ferme)

16:09 - Ben m'a fait rejouer le jeu. Il me dit qu'il a quelque chose d'important à me montrer.

18:23 - (Voir post 03)

21:09 - (Sommaire de CHILDREN.wmv)

10 Septembre 2010 11:52 - La vidéo DROWNED.wmv était là quand je me suis réveillé. Je me rappelle l'avoir tapé mais pas de l'avoir posté. Il l'a encore censurée, il n'y a plus mention du vieil homme. Je n'ai plus de voix. Je ne poste plus que ce qu'il veut, Je suis le masque qu'il utilise pour divulguer ses mensonges.

11:55 - Il y a un résumé entier sur une vidéo que je n'ai même pas faite. En la lisant, c'était morbide - ça ressemble à mon rêve s'il y a deux jours mais dans un degré plus sadique - ces enfants de la Lune, il y a quelque chose de plus en eux, comme s'ils étaient une entité de Ben. Un truc dont je ne me souviens pas s'est passé la nuit dernière. je poste le 4ème sommaire sur les forums, là. L'ombre de ma chaise a bougé.

12:00 - Ben ne me laisse plus aller sur

YouTube. Je peux aller sur tous les autres sites, mais dès que je vais sur YouTube, la fenêtre se ferme. Pourquoi ?

14:02 - Je sens l'air ambiant oppressant, Je ne pense plus être seul ici. Cette "aura" qui traîne ici devient de plus en plus violente.

14:44 - J'essaie de parler à Ben sur Cleverbot, il ne répond pas. Je tombe sur le vrai bot.

15:51 - Mes oreilles ne me trompent pas, j'entends le chant inversé de l'apaisement. Je n'arrête pas de l'entendre.

16:23 - Maintenant j'en suis sur, plus tôt je pensais à une coïncidence bizarre, mais quand j'ai ouvert ma fenêtre au dehors, j'ai vu le vieil homme en bas devant le bâtiment. Je suis parfaitement sur que c'est lui. Le même. Il regardait simplement ma fenêtre, restant au milieu du campus. Si des étudiants le remarquaient, il sembleraient qu'ils ne le connaissaient pas.

C'est là que mes notes s'arrêtent. J'ai fui ma chambre, en prenant la cartouche. Je ne veux plus aller dans les détails de ce qui s'est passé, j'en perdrais ma conscience. ça fait vaguement deux jours de ça. C'est mon dernier résumé, cette fois pour la nouvelle vidéo - Matt.wmv. La dernière vidéo que j'ai faite, Matt.wmv, commence normalement. J'apparus à Bourg-Clocher normalement et rien ne semblait anormal, j'ai fait ce qu'il fallait pour être au sommet de l'horloge et jouer l'ode à l'appel le 4ème jour, prêt à tout. J'ai accéléré le temps et ai foncé à l'observatoire. Mais quand je parle à l'astronome, il ne me laisse pas regarder dans le télescope. Il me dit que c'est de la triche et que je dois suivre les règles. Malgré mes efforts, le jeu ne me laisse pas aller au 4ème jour, peu importe le nombre d'essais. En plus, malgré le principe du jeu qui laisse liberté totale de mouvement, le jeu devenait plus agressif que je n'aie jamais vu. Il me disait d'aller à la Vallée Ikana, là où le jeu s'arrêterait et qu'il cessera de me hanter, anxieux et désespéré de finir ce cauchemar Je jouai le chant du hibou et atterrit là-bas.

Il me dit de regarder mon inventaire, que je trouverai les indices pour finir le jeu. J'arrivai à la vallée Ikana et sauvegarda ma progression avec la statue. En regardant mon inventaire, je remarquai qu'il me manquait une chanson - le Chant du vide.

Visiblement, une fois la chanson récupérée, je suppose que c'est tout ce qu'il fallait avant que BEN décide qu'il avait assez joué avec moi. Ben est un manipulateur ; il essaie de mettre en confiance ses victimes et fait en sorte de baisser votre garde, puis il attaque. Je ne suis qu'une marionnette pour lui, il aime voir quelles émotions il peut provoquer en faisant ces choses. Il y a des choses de toute cette expérience que je n'ai toujours pas saisis, mais encore je ne suis pas assez doué pour les deviner, et je ne suis pas trop en état d'y réfléchir, je vous donne toutes les pièces du puzzle pour que vous puissiez les compléter. Je tape ces "dernières pensées" dans l'ordi de la bibliothèque du campus, et j'ai mailé mes notes que j'avais faites sur mon ordi "infecté" de ces 4 derniers jours. Je vais alors combiner ces copier/collers avec les "closing/openings" que j'ai tapés en sûreté, sur l'ordi public dans un document - Je ne veux laisser aucune chance à Ben de se répandre, je ne souhaite ce tourment à personne et je veux couvrir mes arrières. Je n'ai pas foncé dans les problèmes avec Ben quand je suis revenu à mon ordi pour récupérer les notes mailées - arrivant pile devant mon nez. Il n'a aucune idée de ce qu'il me laisse faire. Je n'ai pas eu de soucis à ouvrir le txt de mon ordi "infecté" dans mon e-mail, non plus. Impossible de décrire ce que j'ai ressenti d'avoir enfin mon mot à dire. Le cauchemar s'arrête là.

```
Ne téléchargez AUCUNE de mes vidéos ou tout ce
qui s'y rapproche - avec un téléchargeur de
vidéos YouTube, un captureur vidéo, ou même
chose. Je ne sais pas comment il se répand,
Mais je sais que juste les voir sur YouTube ou
lire mes textes ne lui permettent pas de se
répandre, autrement, il n'aurait pas eu besoin
de mon aide, mais je vous recommande FORTEMENT
de ne pas prendre ces vidéos pour les garder
sur votre ordi perso. Ceci est mon dernier
post, Je le mets ici sur ce forum pour le
monde. Si vous voyez d'autres posts de moi à
l'avenir, après cette date - le 12 Septembre
2010 à 00:08 - DISCREDITEZ-LES. Il a été prouvé
```

que Ben peut accéder à mes comptes et contrôler mon ordi, et comme j'ai dit, je n'ai aucune idée de l'étendue de son pouvoir, mais je sais qu'il fera tout pour se libérer. Il est désespéré. Pour votre sécurité, oubliez-moi, s'il vous plaît. Et cela va de soi ne télécharger RIEN qui puisse venir de moi, genre des images ou sons. Ce 5ème jour sera mon dernier, je vais brûler cette cartouche et revenir pour détruire mon ordi portable. Encore une fois, même en pensant que je ne vous connaissais même pas, c'est pour moi une sorte de douce amertume. Ce semestre, je n'ai pas vraiment eu d'amis, ou alors j'ai arrêté d'y faire attention.

(Vidéo free.wmv)

Mais je suppose qu'on peut le blâmer sur le fait que je sois un génie qui préfère vivre en solo, je suppose que quelqu'un pouvait me secourir avant que je sois trop immergé dans ce jeu et c'est ce qui m'aurait sauvé. Mais, c'en était trop pour moi, Je suis content que ça me soit arrivé et j'ai pu prendre l'avertissement pour que Ben meure. Enfin, merci de votre temps pour écouter cette histoire et ses détails, même si vous ne me croyEz pas. Je ne vous y oblige pas vraiment, c'est pas nécessaire. Votre support m'a aidé et je suis enfin libre. Encore merci, Jadusable

[image]

Pokémon Abandon Loneliness

Salut tout le monde ! Je suis là pour vous parler d'un jeu Pokémon bizarre que j'ai eu entre les mains. C'est vraiment étrange, mais écoutez bien et préparez-vous à tout.

Donc, il y a un bail, j'ai reçu une copie de Pokémon Vert Feuille de la part d'une amie. Elle m'a dit qu'elle a essayé le jeu, mais s'en est lassée au bout d'un moment. Je ne comprends pas comment elle à pu s'ennuyer aussi vite, sa sauvegarde n'a que 3 minutes de jeu. Elle a appelé son perso "LEAF", sans doute à cause du titre anglais "Leaf Green" ? J'ai voulu faire une nouvelle partie, mais j'ai voulu voir si elle avait au moins fait l'effort de sortir de Bourg-Palette pour activer l'évènement qui amène le professeur Chen à donner le premier Pokémon.

Je commençai le jeu et je trouvai le joueur allongé dans son lit. Mais, le lit était au milieu de la salle, tout manquait dans la salle à part le lit et la télé, et le côté gauche du sol est de couleur sombre, tandis que l'autre est clair. En plus, la zone s'intitulait "Vide" et non pas Bourg-Palette. Peut-être elle a laissé tomber à cause de ce changement drastique du jeu ? Ah, j'oubliais. Il n'y avait pas de musique de fond aussi. En quittant le lit, j'appuyai Start pour voir les stats. Apparemment elle avait déjà un Pokémon. A ma surprise, elle avait un EVOLI de niveau 10, surnommé "SOLITUD". Je sais que Evoli n'est pas un starter, mais je remarquai aussi que le E de "SOLITUDE" manquait. Une faute d'orthographe sans doute. Elle n'a jamais été très douée en orthographe, de toutes façons. En allant plus loin, je vis que l'Evoli semblait triste, au lieu d'avoir son sourire habituel. Il était de nature "solitaire", et ses attaques étaient: Charge,

Grincement, Rancune et Cauchemar.

Je quittai le lit, et alla vers la télé. En appuyant sur A, je vis qu'elle fonctionnait! Le texte disait "Tu n'est pas désirée ici...". Charmant... Comme je ne pouvais rien faire d'autre, je descendis. Et comme à l'étage au dessus, il n'y avait qu'une télé aux alentours, mais cette fois, les carrés du sol épelaient le mot "GO!". Je regardai la télé, et ça disait "Ne me quitte pas." Comme il n'y avait rien à faire, je n'eus d'autre choix que de partir tout de même. Je sortis de la maison.

Au lieu d'arriver à Bourg-Palette, je débarquai dans un endroit... avec beaucoup de brouillard. L'herbe était colorée en rouge et la maison d'où je sortais était coupée en deux, ne montrant que la partie du bas. Des barrières entouraient l'endroit, ce qui m'empêchait de sortir et la musique était celle de la maison hantée, et il y avait un chemin vers l'est. Avant d'y aller, Je remarquai un panneau. Il y était marqué "VOLI...". Finalement, il y avait un autre passage au sud, mais bloqué par une barrière.

Je suivis le chemin pendant environ 8 secondes, quand un PNJ apparut. Il semblait debout sur la barrière, et son corps était tout blanc, avec une bouche béante et du sang coulant de ses yeux. Plutôt flippant, me dis-je. Je lui parlai et me dit "Peux pas faire mieux ?". Est-ce... qu'il me provoque ? Quoi qu'il en soit, je continuai ma route. l'herbe des alentours devenait noire, mais le chemin rouge était toujours là. Au bout du chemin, il y avait une porte. En y entrant, j'arrivai dans un autre endroit. Une espèce d'école sans tableau noir et un petit bureau avec un livre dessus. Je lus le bouquin.

```
"Il était si seul.
Ses yeux remplis de souffrance m'ont fait si
mal, si émue. J'ai voulu l'aider, alors je l'ai
fait..."
```

Je n'avais aucune idée de l'auteur du livre, mais ça me prenait de court. Un autre PNJ blanc était près du bureau, il me dit. "Il était si gentil. Son rire. Son sourire." En quittant la maison, je me retrouvai dans l'endroit précédent, mais le chemin du sud était à présent débloqué.

En suivant ce chemin du sud, je vis des lettres écrites au sol du côté gauche de la barrière, et 5 PNJs blancs de l'autre côté. Les lettres épelaient le mot "AMI", avec un "?" sous les 5 PNJs. "AMI ?" c'est ce que ça disait. Quelqu'un demanda si quelqu'un d'autre avait un ami. En continuant au sud,

l'herbe rouge se changea en devenant noire. Il y avait aussi un large point d'eau avec de l'herbe autour. Je contournai ce point et continua. Il y eut une porte au bout du chemin, et de chaque côté, il y avait deux lettres. Visiblement, un "N" et un "O". En mettant ensemble, ça donnait "AMI ? NON". Alors, cette personne ou ce Pokémon n'était pas l'ami de quelqu'un d'autre ?

En sortant par la porte, je me trouvai dans un espace confiné, avec un autre PNJ blanc debout dans cette petite salle. En lui parlant, il me dit "Pourquoi n'était-il pas lui ? Enfin... Vois par toi-même...". A ce moment, je fus vraiment accro à ce jeu, et je cherchai désespérément à en voir le bout. J'allai au sud, et je me retrouvai à la tour Pokémon. Il n'y avait qu'un seul chemin à suivre, mais je ne pouvais pas sortir des barrières tombales. Il y avait 3 PNJs blanc hors de ces barrières, et l'un d'eux sur le chemin à qui je pouvais parler, mais il ne disait que ".....". A la fin du chemin, je vis un PNJ qui n'était pas un de ces PNJs blancs, mais carrément Blue le rival ! Il restait stoïque devant la tombe dorée, et il me faisait face. En lui parlant il me dit "Non ! Ne crois pas les fantômes ! Fuis ! Avant qu'ils t'attrapent!". J'étais confus, et j'essayai de mettre ensemble les pièces de ce puzzle étrange, mais rapidement je voulus voir la suite.

Je sortis de la tour Pokémon et me retrouvai à Lavanville. La musique fut celle de Lavanville, et la ville avait un peu changé Il pleuvait, et les routes du nord, du sud et de l'ouest étaient bloquées par des barrières en bois. J'explorai la ville pour découvrir 3 de ces PNJs, des fantômes, apparemment, d'après ce que m'avait dit Blue. L'un d'eux est hors de portée, derrière les barrières. Un autre est devant le centre Pokémon, et un autre est près de la maison principale de Lavanville. Celui du centre Pokémon disait "Oh, mais on s'amusait tellement bien ! Tu veux vraiment nous renier ?" Et celui de la maison disait "Kekekekekeke! Tu vas continuer à croire ce gamin qui a trahi SOLITUD ?". ça y est, j'ai compris ! Donc, Blue avait abandonné l'EVOLI nommé SOLITUD, mais pourquoi ? Le seul moyen d'avoir la réponse était de continuer le jeu. J'entrai dans la maison près du fantôme et je vis qu'il n'y avait rien. Il y avait une fillette et un chasseur d'insectes assis à une table. La fille disait "C'est effrayant ! Je veux sortir de ce CAUCHEMAR !". et le garçon disait "Les fantômes ne peuvent pas entrer ici. Je me demande pourquoi...". Mais soudain je remarquai un troisième PNJ. Face à la fenêtre, c'était le héros masculin, Red! "LEAF! Tu vas bien ! Non, non... Tu n'est pas... Fuis, tout de suite ! Tu dois découvrir la vérité !" suivant son conseil, je quittai la maison.

Le coin suivant à visiter fut le fan-club Pokémon à Carmin-sur-Mer, mais il n'y avait personne à part du brouillard. Je précise que le thème de Lavanville continuait de jouer. Plus loin dans la maison, un fantôme se trouvait dans un amas de blocs buggés. Il disait "Par ici... En même temps, t'as pas le choix..." - C'est bien vrai, ça ! je continuai dans l'amas de blocs, mais rien arriva et je me sentis piégé. J'essayai d'aller au sud, quand je me fis téléporter dans l'arène de Pierre, qui n'avait que Pierre de présent. Le brouillard était toujours là alors que j'allai lui parler. "V-E-R-I-T-E!" exigea-t-il, lorsque le combat se lança. Enfin, de l'action ! Pierre avait trois Pokémon, tous de niveau 2. Il envoya le premier qui était BULBIZARRE surnommé "FANTÔMES" et j'envoyai mon EVOLI, SOLITUD. Je mis le BULBIZARRE KO sans problème avec Charge puis il fut échangé avec SALAMECHE nommé "L'ONT". Mis KO lui aussi, puis apparut un CARAPUCE nommé "PIEGE". En le mettant KO, JE remarquai que leurs noms formaient "FANTÔMES L'ONT PIEGE". "Les fantômes l'ont piégé". Avec ceci, je gagnai le combat et Pierre apparut, en disant "CONTINUE...", en me donnant le badge. Le texte de Pierre se finit par des points d'exclamations, puis nous sortîmes de l'écran de combat. "KEKEKEKE!!! Leaf a reçu TM39 de la part de PIERRE. LES FANTÔMES L'ONT PIEGE ! IL ATTEND ! DISPARAIS ! DISPARAIS !" dit Pierre. Je sortis de l'arène et je fus conduit à la barrière qui conduisait à la route Victoire. Pas de changements ici, et je pus traverser la barrière grâce au badge de Pierre.

Je me retrouva sorti d'une maison de Parmanie, placée sur le chemin qui amène à la piste cyclable. Je remarquai instantanément le texte du nom de la zone qui disait "TU VAS PERIR". La ville semblait en ruines et buggée, Il pleuvait et il n'y avait pas de musique. En allant à l'est du chemin, je vis 2 fantômes. Le plus proche de la maison d'où je suis sorti disait "Prends dans les airs pendant que tu le peux... Kekeke..." et l'autre disant "Ton heure... approche...". Le chemin continua vers l'est, et je ne pouvais pas aller au nord à cause de blocs buggés qui bloquaient le chemin. Je continua jusqu'à la barrière de la ville qui était bloquée par 3 panneaux qui ne disaient rien et un fantôme. Il disait "Quand tu trouveras la vérité... Tu rejoindras SOLITUD pour toujours ! Et tu testeras la force de ton âme !". J'explorai le coin pour trouver Blue debout au sud-est de la ville. En l'approchant, il me dit "LEAF... Je... J'ai abandonné EVOLI après la mort de mon RATTATAC. Les fantôme m'y ont obligé...". Alors, je compris combien Blue avait été bête ! Je continuai avec cette histoire, allant dans la seule porte de la ville qui fonctionnait, celle de la maison d'où je sortais. En y

entrant, J'arrivai à la tour Pokémon. Je suis piégé dans un espace d'un seul bloc, entouré par des tombes avec 3 fantômes autour de moi. A partir de là, je ne pouvais plus rien faire alors j'ai éteint le jeu.

Quelques mois sont passés depuis que j'ai eu ce jeu bizarre. Je n'y suis pas retourné depuis mon premier essai, l'ayant mis dans l'oubli. Je l'ai laissé sous mon lit dans une boite avec d'autres jeux, sans y jouer jusqu'à un vendredi après-midi, quand ma mère nettoyait ma chambre. Je revenais de l'école et revenait dans ma chambre pour la voir bouger la boite de sous mon lit et la poser dessus. "Désolé mon ange, Je ne serai pas longue." dit-elle en continuant à nettoyer. Je pris la boite, fit un câlin à ma mère et descendit, Prenant ma Nintendo DS lite au passage. Je me mis sur le sofa et ouvrit la boite pour y trouver un paquet de jeux. On joue à quoi, aujourd'hui ? Je fouillai la boite jusqu'à ce que je vois une petite cartouche verte cachée sous les autres jeux. C'était ce vieux jeu Pokémon Vert Feuille bizarre que j'avais pas joué depuis un bail ! Je me souviens avoir été coincé dans la tour Pokémon, mais je voulais y rejouer pour le bon vieux temps !

En arrivant à l'écran titre, Je vis un nouveau fichier nommé "SOUFFRANCE" avec un temps de jeu réalisé de 10 minutes. De ce que je me souviens, Le dernier fichier s'appelait "LEAF", mais peu importe ! Je choisis le fichier, puis j'arrivai dans le jeu ! Je suis dans une école face au mur est, Et en haut le nom de la carte s'affichait : "NEGLIGENCE". Il y a aussi un fantôme devant le tableau noir. Je regardai si j'avais toujours l'EVOLI nommé SOLITUD, mais à la place j'avais un BRANETTE nommé NONVOULU de niveau 18. Le sprite du BRANETTE n'avait pas de bras, son œil droit est un trou noir et vide et une larme de sang coule de son autre œil. Il semblait renfrogné, de nature Modeste et "Rencontré à ??? au Niv. 18.". Ses attaques sont Malédiction et Rancune, mais Rancune n'avait plus de PP. Oh, et il avait la capacité Pluie, qui invoque de la pluie lors du combat. Je parlai au fantôme et un cri d'EVOLI se joua alors qu'il disait "Où est passé SOLITUD ? Kekeke...". Je sortis de la maison et je me trouvai dans une zone très large, entourée de barrières et 3 fantômes derrière les barrières du nord, tous regardant la maison d'où je sortais. L'herbe était rouge et je trouvai 3 panneaux et une autre maison, avec une de ces personnes qu'on voit dans la tour Pokémon, qui se baladait.

Le panneau à gauche de la maison d’où je sortais disait "Il a amené LEAF ici...". j'allai au panneau qui se trouvait directement à droite, il disait "ASTUCES DE DRESSEURS ! C'était mon seul choix... Je devais le

faire... Je devais... Le faire..." et le dernier panneau, au sud de celui-là "ASTUCES DE DRESSEURS ! Elle m'a quitté aussi ?". Avant de m'approcher du dernier panneau, Je voulais parler avec la personne. elle dit "SOLITUD..." Et on me proposa Oui/Non. Je n'ai pas bien compris ce que ça signifiait, alors j'ai choisi NON et elle répondit "Ne mens pas !". J'essaie encore, choisissant OUI cette fois et elle répondit "Pourquoi est-ce que tu...?". Okay, donc si je pige bien, LEAF a aussi négligée son EVOLI, comme Blue avant elle. J'explorai la seconde maison qui était en fait un centre Pokémon, avec du brouillard. Derrière le comptoir il y avait un Mew et un fantôme, tous les deux disant "...". Aux escaliers menant au dessus il y avait Red. Il disait "... Je ne te connais pas..." - Hein ? On s'est vus à Lavanville ! Peut-être disait-il ça parce que LEAF a abandonné EVOLI aussi. Je montai les escaliers et je me trouvai téléporté sur la route 22, à l'extérieur de la barrière. Il pleut, l'herbe est rouge, Le nom de l'endroit était "REGARDE" et la musique devint celle de la maison hantée.

J'entrai dans le bâtiment de la ligue, mais les portes ne bougeaient pas, alors je pris le chemin pour Jadielle. En allant par là, Je passai devant un panneau. En l'inspectant, j'entendis le cri d'EVOLI alors que le panneau disait ; "RATTATAC EST MORT ! Et il ne m'a toujours pas remarqué !". Le mur par lequel on peut d'habitude sauter s'est changé en barrière, et de l'autre côté est épelé sur le sol le mot"REGARDE !". Je continuai sur le chemin jusqu'à arriver dans une zone bloquée par des barrières. De l'autre coté, Il y avait une autre formation de mots au sol ". . . E .". Et au nord, une simple porte dans une colline, où je pouvais entrer. Je me retrouve dans une salle, avec le sol qui écrivait la lettre "E" - Alors ce sont deux E que j'ai vu. Au nord de la salle je vois le professeur Chen. J'essaie de passer, mais il me stoppe et dit "SOLITUDE N'EST PAS LE SEUL... E... E... E...", et me ramène en arrière. Je retourne par où je suis entré, et je suis téléporté dans une caverne intitulée "SOLITUDe".

D'après ce que je vois, je suis à la partie nord-ouest du mont Lunaire. Plus de musique, et la cave est remplie de brouillard. Je vais au sud et je trouvai un panneau, et comme le panneau précédent, j'entendis le cri d'EVOLI en le lisant. "Je me sens tellement NONVOULU..." Je continue au sud où je rencontre Blue, et il dit "Il n'était rien d'autre qu'une malédiction...". L'écran fait un fondu au noir et revient, Blue avait disparu. Je choisis d'explorer un peu la cave, marchant vers l'est. Soudain, la salle change comme si j'avais utilisé une échelle. J'apparais dans une salle souterraine avec un large chemin en forme de C. En marchant dedans, Je

trouvai un troisième"E" écrit au sol. Je continuai jusqu'au bout où une échelle m'attendait, J'arrivai sur une route avec un simple chemin vers l'est, similaire au premier chemin du jeu, mais entouré par des murs de collines au lieu de barrières. Le thème de Lavanville se joua. Il y eut un panneau qui disait "Je ne suis pas une malédiction..." avec le cri d'Evoli. A la fin du chemin je trouvai un simple chemin fait d'herbes hautes, et dès que je mis les pieds dedans, un combat commença.

Un EVOLI de niveau 10 apparut, mais au lieu de dire "Un EVOLI sauvage apparaît", ça dit "SOLITUD a l'air triste !". J'envoyai mon BRANETTE de niveau 18 et la capacité de pluie s'activa. Comme BRANETTE n'avait plus de PP pour Rancune, je ne pouvais prendre que Malédiction.

```
NONVOULU utilise MALEDICTION !
NONVOULU veut que le SOLITUD sauvage souffre !
SOLITUD sauvage utilise RANCUNE!
SOLITUD sauvage maintient ses émotions...
La pluie continue de tomber.
SOLITUD sauvage agonise de douleur !
```

Comme je ne pouvais pas attaquer autrement, al bataille continua ainsi jusqu'à ce que SOLITUD tomba enfin KO par Rancune, mais ça dit "SOLITUD sauvage est mort !". Mon BRANETTE gagna de l'EXP, et je sortis de l'écran de combat. Cette fois, il pleuvait, le terrain s'appelait "SOUFFRE", pas de musique, Il n'y avait plus l'herbe haute, mais une porte juste au dessus de moi, et le sprite de mon perso avait changé. Son corps était tout blanc, ses yeux rouges et avait des marques rouges aux mains. Je regardai ma carte de dresseur pour voir que le dessin du dresseur correspondait au sprite. Je regardai mes Pokémons et j'avais toujours BRANETTE, mais qui avait récupéré tous ses PV et Malédiction a repris ses 10/10 PP, mais Rancune est toujours à 0/5 PP. J'allai dans la porte et je me retrouva hors de la tour Pokémon, dans Lavanville. L'herbe est devenue rouge, il pleut toujours, les barrières en bois sont devenues blanches, et elles sont plus proches, me laissant peu d'espace à visiter. La porte de la tour Pokémon avait disparu, la musique fut celle de la tour, et il y avait quatre panneaux autour de celle-ci. Je les lus de haut en bas :

```
"Pourquoi ne m'as-tu pas écouté ?"
"Maintenant tu es maudit !"
"Tu aurais pu nous sauver tous les deux !"
```

"Est-ce que tu regrettes ?"

Je me souvins que le panneau avant la bataille avec SOLITUD disait "Je ne suis pas une malédiction...", et avant ça, les panneaux disaient constamment que SOLITUD était un mauvais sort. Cela me conduisit à penser que c'était SOLITUD qui parlait dans ces panneaux. Derrière les barrières, 3 fantômes, et en explorant les maisons, personne. Cependant, dans la dernière maison, celle au sud-ouest, il y était écrit un "E" au sol en vert. Et il y avait un Osselait sur la lettre. En lui parlant, il dit "Quatrième lettre E !". Je sortis de la maison et je réapparus dans la première chambre du début du jeu, mais il n'y avait plus le lit, juste un "V" écrit au sol. J'inspectai la télé qui me dit;

"E
E
V
E
E
Mets le E où il appartient..."

Quatre E et un V, ça épelait EEVEE, le nom anglais d'EVOLI ! Je descendis et la seule chose restante de l'étage au dessous était la télé. Elle disait "Tu n'existes plus... Tu n'as plus d'intérêt... Mais... Peut-être peux-tu... Demander pardon..."

Je quittai la maison et me retrouvai à Bourg-Palette. Mon sprite avait changé, je n'étais plus que deux yeux et une bouche rouges. En face de moi, me regardant, Red et Blue. Je regardai d'abord ma carte de dresseur - 4 Minutes de gameplay, pas de sprite et mon nom avait changé de "SOUFFRANCE" à "REGARDE" ! Je regardai mon équipe Pokémon et j'avais un EVOLI de niveau 10, sans visage, nommé " QU'IL REPOSE". Sa nature est Modeste et n'a qu'une seule attaque, Guillotine.

Je parlai à Red et il dit "Où est LEAF... Où est SOLITUDE...". Je remarquai tout de suite que le nom SOLITUDE qui avait un E manquant l'avait retrouvé ! Je parlai à Blue et il dit "LEAF a eu le poids de la malédiction... C'est de ma faute...". Plus bas il y avait un panneau, et en l'inspectant, le cri d'EVOLI, suivi du texte "SOLITUDE peut se reposer... R.I.P". Quand R.I.P est apparu à l'écran, Les crédits de fin de Rubis/Saphir/Émeraude joua, et je restai bloqué sur cet écran. La musique se joua jusqu'à la fin, et je me retrouvai au tout début de ce jeu, avec l'EVOLI de niveau 10

nommé SOLITUD.

Je comprends l'histoire à présent, mais vous ? L'avez-vous comprise...?

Auteur : VIFKeaton

[image]

Pokémon Sapphire

Bonjour à l'Internet. J'ai eu de sérieux problèmes récemment, et je me sens même en danger. Désolé pour ce long écrit, mais ça devient trop effrayant pour moi. C'est à propos d'un jeu de Pokémon Saphir que j'ai eu récemment.

Pour ceux qui l'ignorent, Je suis une sorte de Poké-nerd. Un gros fan de la série depuis que moi et mon grand frère ayons eu la première génération de jeux, Rouge pour lui, Bleu pour moi. Le temps a passé, mon frère a grandi, mais moi je restai fidèle à la série (côté jeu, tout du moins. Le dessin animé a perdu en qualité après la première génération, à mon opinion.)

Tout a commencé il y a quelques semaines, quand un de mes potes du web postait qu'il allait commencer à filmer son gameplay de Pokémon Rubis, et poster la vidéo sur YouTube. Après avoir causé avec lui un peu, il blagua en me mettant au défi de recommencer mon jeu Pokémon Saphir. Bien que ce n'était pas sérieux, cela me donna envie quand même de

reparcourir le jeu.

Cependant, je n'avais pas envie de recommencer Pokémon Saphir, car ma partie était bien avancée, avec presque tous les pokémons dans le pokédex. Et je ne voulais pas utiliser une rom et un émulateur non plus, alors j'ai décidé d'acheter une autre cartouche du jeu. Je cherchai pendant quelques jours en ligne, trouvant pleins d'occasions, mais encore trop cher à mon niveau. Finalement, j'en trouvai une copie en vente pour 3$. La description disait que le jeu était en bon état, avec l'étiquette déchirée, et des écritures au marqueur au dos. Satisfait de ma découverte, je me lançai dans son achat. J'eus hâte de le recevoir.

Quelques jours plus tard, je le reçus enfin. En le sortant du colis, je remarquai que l'étiquette était déchirée à son milieu, comme la description le disait. En le retournant, je vis le mot “Tristesse” écrit au marqueur. A part ça, il avait l'air en bonne condition. Alors je le mis dans ma GBA SP et l'alluma.

Après l'écran titre, Je regardai le menu de sélection de sauvegarde, et je vis la sauvegarde du précédent joueur. Le nom du dresseur était “DAVE”, et il avait les 386 Pokémon au Pokédex. Je regardai sa partie, et j'en avais la certitude, il avait un Pokémon de chaque espèce, et même un authentique Celebi (j'ai vérifié sur Serebii.net pour en avoir confirmation) ! J'étais sidéré, c'était une partie qui valait de l'or pour un collectionneur Pokémon.

J'ai regardé son équipe, ils étaient tous de niveau 100. Voici ses pokémons :

```
Drattak
Girafarig
Posipi (nommé “Volty”)
Jungko
Laggron (nommé “Miko”)
```

J'eus un dilemme pour sa partie, dois-je l'effacer, ou la garder ? Finalement, je transférai les pokémons légendaires, rares, et ceux de l'équipe dans mon jeu Heart Gold, pour que tout ne soit pas perdu. Après ça, Je commençai une nouvelle partie, en appelant mon dresseur “Brendan” (Son nom par défaut. Je choisis Poussifeu en starter, ai vaincu Flora, et obtenu le Pokédex du Professeur Seko, et sauva ma partie à Rosyères. Après ça, j'éteignis le jeu pour faire une pause.

Plus tard, je repartis sur mon jeu, et j'allumai la console. Mais après l'intro, un message apparut à l'écran :

```
Votre fichier de sauvegarde est corrompu. La
sauvegarde précédente va être chargée.
```

Et évidemment, ma partie avait disparue, et le fichier de DAVE avait repris sa place. Je fus d'abord désappointé, et n'en pensai rien. De plus, j'avais le même souci avec ma cartouche de Pokémon Diamant, c'était pas neuf. Et il y a une technique pour y remédier ; en sauvegardant deux fois de suite. Ainsi, les deux sauvegardes sont faites, et la progression ne disparaît pas.

Alors, je recommençai le jeu, refaisant tout, et sauvegardant deux fois cette fois. J'éteignis et rallumai, et le message de corruption ne se montra pas, et ma sauvegarde était bien là. Je me sentis mieux, et je revins au jeu, atteignis Mérouville. Je double-sauvegardai encore, et allai dormir, il était tard.

C'est là que les choses commençaient à devenir flippantes. Le jour suivant, J'allumai le jeu, et le message de corruption se montra. Je ne dis rien, me disant que ce n'était pas un soucis, mais après le message, la sauvegarde de DAVE était là ! J'étais frustré, et je ne m'y attendais pas, vu le nombre de fois que j'avais sauvegardé. Alors, pour la énième fois, je tentai de la supprimer directement. Je choisis oui pour confirmer que je voulais bien supprimer la sauvegarde.

Soudainement, l'écran vira au noir, et un message se montra, disant “Mon héritage… tu essaies de l'éliminer…” Là, Je commençais à ne plus rien comprendre. C'est comme si le jeu me parlait. Je ne sais pas pourquoi je n'ai pas éteint à ce moment, mais je continuai à jouer, comme si le jeu avait emprise sur moi.

Quand l'écran noir disparut, je vis Brendan dans une caverne. j'étais à l'entrée sud, et un couloir large de trois cases partait vers le nord. La musique qui passait était celle du mont Mémoria. Je regardai les stats de mon dresseur et de mes Pokémons, et c'était le dresseur que j'avais hier, et les pokémons que j'avais dans ma dernière sauvegarde.

Après vérification, je marchai dans le couloir, qui fut assez long. Puis, je me trouvai dans une autre salle, comme celle du début sous le couloir.

Cependant, il y avait un autre Brendan au milieu, face au nord. Je m'approchai du doppelgänger, appuyai sur A, et il se tourna. Ses yeux étaient rouges et il disait “DEGAGE !”

Puis une bataille démarra. J'étais face à un dresseur nommé DAVE, et avait le physique de Brendan, mais avec les yeux rouges, et il semblait en colère. La musique était le thème de bataille des Regi's. Il n'avait qu'un Pokémon avec lui ; Son Posipi Volty de niveau 100. Il semblait triste, et son cri était bas comme s'il tombait KO. Comme mes Pokémon étaient niveau 11, son Posipi me mit une raclée monumentale. Quand mon dernier Pokémon tomba KO, DAVE apparut, et dit “Maintenant, c'est ton tour.”

Puis ça dit “Brendan n'a plus de Pokémon.” Mais au lieu du message “Brendan s'enfuit…” ça dit “Brendan a été tué.” Puis l'écran vira au noir quelques secondes.

Puis ça revint sur une plaine, avec des tombes un peu partout. Il y avait une simple tombe dorée parmi elles. Après quelques secondes, un message apparut. C'était un message qui me fit trembler. (J'ai altéré le message pour ne pas montrer mon vrai nom IRL) :

```
Ici repose XXX
```

J'étais choqué. Il y avait une tombe, avec mon vrai nom dessus, alors que je n'ai pas une seule fois utilisé mon nom dans le jeu. J'ai éteint le jeu, et n'y ai plus jamais joué depuis.

Je ne sais plus quoi faire, si je dois y rejouer, ou juste m'en débarrasser et en racheter un autre. Tout ce que je peux dire c'est que cette cartouche là m'a fait chier des briques.

[image]

Hotel Mario : le 13ème Hôtel

Je pensais que ce serait un jour normal... J'étais en train de ripper les sources de Hotel Mario sur Philips CD-I pour de futures utilisations, mais je ne m'attendais pas... à trouver ça...

Un des fichiers était un niveau, le 13ème Hôtel, qui n'avait qu'une seule cinématique. J'étais trop content de l'essayer, J'ai utilisé un émulateur pour le tester le plus vite possible. La cinématique commença : C'était l'intro normale, mais Mario était seul. Il y avait une musique morbide qui se jouait. La scène suivant était l'endroit où Bowser (enfin Boswor dans le jeu) était supposé être, mais il n'y était pas. A la place, sa main droite était toujours sur le rocher, mais saignante. Derrière, il y avait une sorte de gros pic en métal, plein de sang. Je commençais à flipper. La scène suivante était celle où Mario et Luigi parlent du pique-nique, Mais il n'y avait personne, pas même Mario. Le gros champignon du premier plan était cassé, et il y avait du sang. Le ciel était tout le temps gris. Mario atteint la porte du royaume Champignon. Le panneau était vierge et il y avait des marques de sang et de griffes. Mario ne dit rien, il prend juste la lettre. La scène suivante était vraiment dérangeante. C'était Mario en gros plan, lisant

la lettre. Ses yeux étaient complètement noirs, et le ciel avait changé. Mario parlait en disant une espèce de formule démoniaque. A la scène suivante, j'étais choqué. Il regarda Luigi, qui était mort empalé sur un pic en fer, et il disait quelque chose mais le son de la voix était buggé. Mario regardait Luigi avec un regard amusé pendant environ 8 secondes. La scène suivante était celle où on voit le panneau "Condemned". Mais à la place, C'était écrit "YOU ARE Condemned" ("TU ES Condamné"), Il y avait des marques de griffes et beaucoup de sang autour des briques et sur le sol. Mario réapparaît, sans visage, en noir et blanc, en portant le paquet de toasts, qui était vierge. Le fond était une sorte de mosaïque rouge avec des démons. Deux messages subliminaux sont apparus sur le paquet de toasts : "13th Hotel" et "HELP ME". La scène suivante était la princesse sur un tuyau, la scène sautait parfois. Puis, soudainement, elle disparaît, et du sang coule le long du tuyau. Mario revient, portant du rouge infernal, avec du bruit blanc en arrière plan, disant encore des paroles démoniaques, en chuchotant. Puis, le château en ruines de Ludwig apparaît. Le coin avait l'air abandonné, avec du brouillard. Mario apparaît encore, le doigt levé, comme dans la dernière image de l'intro, mais ses yeux sont noirs, l'arrière plan était différent et buggé. A un court moment, il a eu des pupilles rouges qui me regardaient fixement. Scène suivante : Mario marche comme dans la scène des grille-pains, c'était complètement noir, Tout ce qu'il y avait c'est un Luigi mort. Mario ne bouge pas pendant deux secondes, puis, un gros plan. Son œil droit était sorti de son orbite et pendouillait, et il était poignardé au ventre. Une voix démoniaque dit "MARIO IS DONE FOR" ("Mario est fini"), et du bruit blanc apparaît. Mon jeu plante.

[image]

The Rake

Durant l'été 2003, des évènements au nord des États-Unis concernant une étrange créature, humanoïde ont attiré l'attention des médias locaux avant qu'un black-out frappe l'affaire. Peu ou pas d'informations ont subsisté, car la plupart des comptes en ligne et écrits sur la créature ont été mystérieusement détruits.

Initialement dans le secteur rural de New York, de soi-disant témoins ont parlé de leur rencontre avec une créature d'origine inconnue. Les émotions constatées vont du traumatisme psychologique grave à une simple curiosité innocente et enfantine. Bien qu'il ne soit plus possible de retrouver d'enregistrement de leur version des faits, leurs souvenirs restent clairs. Quelques uns d'entre eux ont commencé à chercher des réponses cette année.

Début 2006, leur collaboration a permis d'accumuler près de deux douzaines de documents datés entre le XIIème siècle et nos jours, sur 4 continents. Dans presque tous les cas, les histoires étaient identiques. J'ai été en contact avec un des membres de ce groupe et j'ai pu soutirer quelques extraits de ces recueils.

Le Rake

Note de suicide : 1964

Alors que je m'apprête à mettre fin à mes jours, je sens que je dois me décharger de ma souffrance et ma culpabilité envers cet acte. Ce n'est la faute de personne d'autre que lui. Une fois, je me suis levé et j'ai senti sa présence. À un autre réveil, j'ai vu sa forme. À un autre, j'entendais sa voix, et j'ai regardé dans ses yeux. Je ne dors plus sans peur de ce qui pourrait advenir. Je n'en dors plus. Adieu.

Trouvé dans la même boite en bois, deux enveloppes adressées à William et Rose, et une lettre personnelle sans enveloppe.

'Ma chère Linnie, J'ai prié pour toi. Il a dit ton nom.'

Un article de journal (traduit de l'espagnol) : 1880
J'ai fait face à la chose la plus terrifiante. La plus terrifiante du monde. J'ai connu la plus terrifiante des expériences. Je vois ses yeux quand je ferme les miens. Ils sont phosphorescents. Noirs. Ils me voient et me transpercent. Sa main mouillée. Je ne dormirai plus. Sa voix (texte suivant illisible).

Journal d'un marin : 1691
Il est venu à moi dans mon sommeil. Au pied du lit j'ai senti une étrange sensation. Il m'a tout pris. Nous devons repartir en Angleterre. Nous ne devrions pas retourner ici à la demande du Rake.

D'un témoin : 2006
Il y a 3 ans, je revenais d'un voyage aux chutes du Niagara avec ma famille pour le 4 juillet. Nous étions tous fatigués après une longue journée de conduite, alors moi et mon mari avions mis les enfants directement au lit et nous de même.

Vers 4h du matin, j'ai été réveillée, je me disais que mon mari était allé aux toilettes. J'en ai profité pour prendre un peu les draps, mais ça l'a réveillé. Je me suis excusé en lui disant que je le croyais sorti du lit. Quand il s'est tourné face à moi, il a sursauté et sorti le pied hors du lit si vite que son genou m'a heurté presque assez fort pour me faire tomber. Puis il m'a attrapé sans rien dire.

Après m'être habituée au noir de la chambre, j'ai pu voir ce qui a causé cette étrange réaction. Au pied du lit, assis et regardant au loin, se trouvait ce qui ressemblait à un homme nu, ou une sorte d'énorme chien sans poils. Sa position corporelle était dérangeante, pas naturelle, comme si une voiture l'avait heurté ou quelque-chose du genre. Étrangement, je n'ai pas eu instantanément peur de ça, mais je me suis plutôt sentie inquiète à cause de son état. Au point que j'étais persuadée que nous devions l'aider.

Mon mari se tenait recroquevillé le plus possible, en position fœtale, me regardant de temps en temps avant de fixer la créature.

En un clin d'œil, la créature a fondu sur un côté du lit, et a rampé rapidement le long du lit jusqu'à être à quelques centimètres de mon mari. La créature est restée silencieuse pendant 30 secondes (ou peut-être seulement 5, mais ça a paru long) à regarder mon mari. Puis la créature a posé sa main sur le genou de mon mari et s'est enfuie vers le couloir, vers la chambre des enfants.

J’ai hurlé et foncé vers l'interrupteur pour l'empêcher de blesser mes enfants. En arrivant au couloir, la lumière de la chambre était assez puissante pour le distinguer accroupi à 7 ou 8 mètres de moi. Il s’est tourné et m’a regardé directement, couvert de sang. J'ai allumé la lumière du couloir et j’ai vu ma fille Clara.

La créature a descendu les escaliers alors que moi et mon mari courrions vers notre fille. Elle était gravement blessée et n'a dit qu'une seule chose avant de nous quitter : “C'est le Rake”.

En amenant notre fille à l’hôpital, mon mari a conduit jusqu'à un lac cette nuit-là. Il a été porté disparu.

Comme nous vivions dans un petit village, les nouvelles se sont vite répandues. La police nous a d’abord aidés, et la presse local s’est beaucoup intéressée à notre cas. Cependant, l'histoire n'a jamais été publiée et la télévision locale n'a pas non plus suivi.

Après quelques mois, mon fils Justin et moi vivions dans un hôtel près de chez mes parents. Après avoir décidé de revenir à la maison, j'ai commencé à chercher des réponses. J'ai finalement trouvé un homme dans la ville voisine qui a vécu une histoire similaire. Nous avons pris contact et partagé nos expériences. Il connaissait encore deux personnes à New York qui ont vu la créature qu'ils nommaient le "Rake".

Cela nous a pris deux ans, à nous quatre, après des recherches sur Internet ainsi que la rédaction de nombreuses lettres pour arriver à une petite collection de témoignages sur le Rake. Aucun ne donnait de détails ou ne donnait suite au premier article. Un journal mentionnait la créature dans ses 3 premières pages, et ne l'a plus jamais mentionné par la suite. Un journal de bord n'a mentionné que sa rencontre, et l’ordre de partir de la part du Rake. C'était la dernière entrée du journal.

Il y avait, cependant, certains témoignages qui comprenait un certain nombre de rencontres avec le Rake. Plusieurs personnes disent aussi qu'elle leur a parlé, comme ma fille. Cela nous conduit à nous demander si le Rake nous a rendu visite avant nos dernières rencontres.

J’ai mis un enregistreur digital près de mon lit et l’ai laissé enregistrer toute la nuit, chaque nuit, pendant deux semaines. J’ai scanné scrupuleusement chaque bruit de moi-même bougeant dans le lit à chaque

réveil. A la fin de la deuxième semaine, je m'étais habituée au son occasionnel du sommeil en accélérant la lecture par 8. (Cela prenait toujours une heure par jour cependant)

Au premier jour de la 3ème semaine, je crois avoir entendu quelque chose de différent. J'avais trouvé une voix stridente. C'était le Rake. Je n'ai pas pu l'écouter assez longtemps pour commencer à le transcrire. Je n'ai laissé personne l'entendre pour l'instant. Tout ce que je sais c'est que je l'ai déjà entendue, et maintenant je crois qu'il a parlé quand il s'était assis devant mon mari. Je ne me rappelle pas avoir entendu quelque chose cette fois là, mais pour une raison inconnue, la voix de l'enregistreur m'a rappelé instantanément ce moment.

Les pensées qui ont dû traverser l'esprit de ma fille m'ont vraiment mise en colère.

Je n'ai pas revu le Rake depuis qu'il a ruiné ma vie, mais je sais qu'il est dans ma chambre quand je dors. J'ai peur qu'une nuit je me réveille pour le voir me regarder dans la nuit.

[image]

Pokémon - Vengeance

Avec HeartGold et SoulSilver sortis récemment, J'ai tenté de rechercher un des jeux originaux, Crystal, en ligne. Je n'y avais pas joué depuis au moins 7 ans. Il avait étrangement disparu quand j'avais déménagé étant petit. Je trouvai une cartouche sur eBay. Il n'y avait pas beaucoup d'infos, ou même une image, Il n'y avait ni adresse ni packaging et ne coûtait que 1$, alors je ne perdais pas grand chose à essayer.

Quand le jeu arriva, il n'était pas dans sa boite d'origine, mais par contre, elle était au moins emballée. On aurait dit une cartouche en cristal, tant elle brillait, légèrement bleue et transparente, mais il n'y avait pas l'étiquette. Cependant, je le mis dans ma Game Boy Advance SP rose. Elle est rose parce que je suis une fille, bien sur.

j'allumai la console. Il y a eu un long bip sonore, puis le jeu a démarré normalement. Une fois le menu ouvert, La seule option était Nouveau jeu, comme si personne n'y avait joué avant. La cartouche ne semblait pas être dans ce genre de condition pourtant.

Je sélectionnai nouveau jeu. Mais au lieu de démarrer avec le speech du professeur pokémon, j'arrivai directement à un endroit du jeu. Du moins ça y ressemblait.

C'était le Manoir Pokémon du jeu original. Le manoir de Cramois'ile. La même Cramois'ile qui n'existait plus.

J'étais le perso fille, comme je le souhaitais, mais on ne m'avait pas proposé le choix. En inspectant mon perso, ses cheveux semblaient d'une couleur différente de ce que je me souvenais. C'était en violet sombre, et elle n'avait plus son chapeau.

Je marchai dans le bâtiment. Impossible de monter les escaliers. La seule chose du coin était un lit. JE marchai vers le lit et un scientifique apparut. Il me dit de me reposer, alors je me suis mise dans le lit. L'écran vira soudainement au noir. ça resta ainsi un moment. Avant cette transition, il y avait le silence complet, mais après, il y avait des sons aigus et stridents, qui ressemblaient à des cris. C'était dur à déterminer, vu que le son est en 8bits.

Quand mon perso se réveilla, l'endroit était couvert de taches rouges ; comme du sang. Le perso en avait sur lui aussi. J'essayai de marcher, mais je ne pouvais pas. Le scientifique semblait avoir disparu.

J'appuyai sur tous les boutons pour essayer de sortir, et en appuyant sur select, mon perso sortit du lit. seulement, elle était toujours dans le lit en même temps. Et contrairement à tout à l'heure, au lieu de marcher, elle semblait flotter.

J'appuyai sur start, et mon perso se changea en sprite de menu de Pokémon fantôme. ça m'a légèrement choquée. J'allai vers la porte, quand soudainement je me fis téléporter à Lavanville. Là, au milieu de la ville, il y avait une tombe. J'appuyai sur “A” pour la lire. ça disait “R.I.P. CRYSTAL”. J'ouvris mon menu, et regarda les stats de mon dresseur. Le sprite du dresseur avait été remplacé par celui d'un Feuforêve, et son nom était “CRYSTAL” comme je m'en doutais.

Le scientifique approcha de la tombe, et disparut soudainement. Il semblait courir deux fois plus vite que ce que peut courir le joueur en temps normal.

Mon perso, hors de mon contrôle, flotta derrière lui. Alors qu'on entra dans l'herbe, le mode de bataille se lança. Mais, je n'étais pas face à n'importe quel Pokémon. J'étais face à Mewtwo. Au lieu d'attaquer, seul un message apparut.

```
“Tu l'as laissé t'avoir, n'est-ce pas,
CRYSTAL?”
```

Il y avait un choix entre oui et non, Je choisis non, n'étant pas sure de ce qui se passait. “Ne mens pas ! Je peux voir ce qu'ils ont fait ! Regarde toi.” Après ça, le jeu se mit en pause pendant deux secondes, puis la “bataille” continua. “Tu n'est qu'un objet pour la science, comme moi. Je ne suis pas réel, et toi non plus. Tu as été fabriquée avec l'ADN de quelque chose d'autre, et comme tu n'étais pas parfaite, ils t'ont tué. Recherches-tu une vengeance ?”

Je choisis non encore, et je revins dans l'herbe, avec Mewtwo qui suivait mon perso.

Je marchai jusqu'à revoir à nouveau le scientifique, et soudainement,

mon inventaire d'objets apparut avec un seul objet “Poignard”. Je le sélectionnai, et choisis Utiliser. Soudainement, les hurlements apparurent encore, avec un écran noir.

Puis, les hurlements devenaient plus fréquents et forts. Quand ça s’arrêta, j'étais dans la tour de la chaîne radio. Un message apparut.

> “Pourquoi ont-ils détruit notre maison ? Nous étions faits pour être ici… Tous ceux qui ont détruit notre maison sont partis. Tous les gens de ce monde sont partis. Nous les avons tous tués. Nous avons eu notre revanche comme toi. Maintenant le monde n'est plus.”

Soudainement, l'écran vira au blanc, avec mon perso toujours là. “Tout a disparu. Tu nous as tués aussi. Tu es la seule qui reste. Pourquoi tuons-nous des gens ? Pourquoi as-tu aidé ? Maintenant, tu dois recevoir ce que tu mérites !”

Le perso fut remplacé par une tache de sang, et le jeu planta. Je n'ai plus jamais rejoué à cette cartouche depuis.

[image]

Pokémon Death Snap

Ah les années 90, la vie était si simple pour moi en ce temps. La Game Boy, la Nintendo 64, les Animaniacs, Freakazoïd. Toutes ces choses illuminaient ma vie. Surtout si je le partageais avec mes amis. Je n'étais pas un geek des ordis à ce moment. Ma famille avait une connexion par modem et Windows 95, ce qui rendait tout frustrant. Non, mes exploits digitaux ne m'ont pas amené plus loin que la N64, Super Smash Bros, Super Mario 64, Star Fox 64, Mario Kart 64 et Pokémon Snap étaient mes préférés.

Après avoir trouvé tous les secrets de ces jeux, le seul qui garda mon attention était Pokémon Snap. Je parcourrai constamment les niveaux pour avoir les meilleures photos possibles des pokémons du jeu. Ce qui m'intriguait était le réalisme du jeu. Dans les autres jeux pokémon, tout est synthétique ; on ne voit pas les pokémons évoluer dans leur habitat naturel, on les voit juste dans leurs Pokéballs et au combat, ou parfois ils vous suivent et c'est tout. On pourrait dire que Hey ! Pikachu était plus interactif,

mais ce n'est pas la même chose. Dans Pokémon Snap, on est en vue FPS et on a vraiment l'impression de se retrouver dans la faune Pokémon, une chose dont rêvait les pokéfans des années 90.

Puis un jour on a déménagé, pris une PS2, une connexion ADSL et un ordi qui pouvait faire tourner Half-Life et je suis passé à plus grand. Mais je repensais souvent à la simplicité de mon enfance. Ma N64 et ses jeux sont tous restés dans un coin oublié au sous-sol. Cela ramène mon histoire à des événements plus récents. Il y a une semaine j'étais chez un ami. C'est le genre de gars qui est vachement équipé : Wifi, plein d'ordis, iPod, iPad, batterie électronique, synthétiseur, télé HD avec Dolby 5.1, guitare, PS3 et Wii. C'est l'un des potes avec qui j'aimais bien me fight à Smash Bros. Il voulait me montrer quelque chose. Il alluma sa Wii et me montra la chaîne Pokémon Snap qu'il venait de s'acheter. Puis il lança le jeu. Au moment précis de l'intro du jeu, un flot de nostalgie s'empara de moi. Une sensation que je ne ressens pas souvent. Il sélectionna "continuer" dans le jeu.

Pour ceux qui ne connaissent pas bien Pokémon Snap, l'histoire c'est que le professeur Chen a besoin de quelqu'un pour photographier des Pokémons dans leurs différents habitats naturels. Plus votre score augmente, plus vous accédez à de nouvelles zones et à de nouveaux outils, comme la pomme qui sert d'appât, la boule qui irrite les pokémons, et la pokéflute qui les fait dormir. Une fois les outils obtenus, vous pouviez revenir aux coins précédents pour prendre de meilleurs clichés de certains pokémons qui parfois étaient cachés. Le joueur incarne Todd, un personnage de l'animé qui conduit un buggy spécial qui suit un chemin de fer. Le buggy bouge à vitesse constante, et c'est à partir du buggy que vous prenez les photos. Sur les 151 pokémons de l'époque, il y en avait 63 dans Pokémon Snap. Les niveaux allaient de la plage à la caverne en passant par un volcan... L'ile possède des endroits très diversifiés, mais après mes intenses parties, les choses les plus sombres m'ont échappé... Du moins jusqu'à ce jour.

Donc, le professeur Chen dit "Bienvenue" avec sa voix pourrie. J'ai toujours trouvé marrant comment le jeu, avec un seul mot parlé, donne en fait une tartine de texte écrit. En plein retour dans notre enfance, nous avions joué chacun notre tour pour voir qui aurait le meilleur score. Puis il a fallu rentrer. Mais je n'avais pas envie d'arrêter de jouer.

En rentrant, je creusai dans le sous-sol pour remettre la main sur ma N64 avec un carton rempli de mes cartouches de jeux, manettes, cartes

mémoires, etc... Purée elle me manquait cette console. Je la branchai sur la télé de ma chambre, inséra ma cartouche de Pokémon Snap et alluma la bête. Je précise en passant que c'est une édition de la N64 spéciale pokémon, en rouge et bleu, avec la Pokéball et Pikachu dessus. Très chouette. Le jeu ne se lança pas. En regardant la cartouche, je vis qu'elle était pleine de saletés sur les connecteurs. Après avoir passé une demi-heure à tout nettoyer, je remarquai quelque chose d'étrange. La carte perforée légèrement visible au niveau des connecteurs était rouge avec des rectangles noirs à la place des connecteurs. J'étais un peu surpris. Je n'avais jamais vu cette substance noire, et les cartes perforées des jeux N64 sont marron clair avec les connecteurs dorés.

Il n'y avait pas que ça. Je ne voyais pas non plus le sceau de qualité Nintendo qu'on voit sur tout ce que fait Nintendo. Vous savez, le sceau doré en forme de soleil. Il n'y avait pas non plus l'étiquette noire derrière la cartouche, celle qui dit "Attention c'est dangereux pour les épileptiques" machin-truc. L'étiquette de devant avait légèrement bougé aussi. Mais bon, je me suis dit que ce n'était peut-être que quelques trucs dont je n'avais jamais fait attention jusqu'à maintenant. Je remis la cartouche et ralluma, me disant que tout ça était sans doute dû au déménagement et au temps... Le logo Nintendo s'afficha comme prévu. Les affaires reprennent. L'écran titre s'afficha normalement, mais il y avait des distorsions, sans doute dû à la cartouche qui a vieilli. Il y avait trois stries violettes faisant quelques centimètres, une de chaque coté et une au milieu. C'était plus sombre au centre des stries mais on arrivait quand même à voir. Ce n'était pas un gros ennui alors j'ai appuyé sur start.

Je vis avec surprise qu'il n'y avait pas d'option continue à l'écran. J'imagine que la pile de sauvegarde n'a pas tenu non plus. Toutes ces heures d'achèvement perdues... Enfin bon, Démarrons un nouveau fichier.

D'autres choses étranges apparurent alors. J'étais dans le labo du Professeur Chen, mais Chen avait changé. Ses yeux étaient noirs, sans iris, comme des trous. Il avait un air sévère. Coulé avec les stries violettes, ça rendait le professeur bien morbide. Le texte était normal, mais la voix était différente, distordue avec un ton bien bas. Je me souviens des voix de démons qu'on entend dans Doom et ça y ressemblait. Mais à part tout ça que j'avais attribué à la poussière, le jeu semblait marcher normalement. Je suis un homme de science. Je ne crois pas aux fantômes et je suis athée. Et je m'étais débarrassé de toutes les peurs de mon enfance...

Je pris la première course, la plage. Il y eut encore plus de distorsions. Tous les pokémons n'avaient pas de pupilles. Des yeux noirs comme des trous. Et sous chaque pokémon du sol, il y avait un anneau violet. Il y en avait aussi sous les Roucoul volants. Le ciel était vert clair et il n'y avait ni soleil ni nuages.

Les mouvements des pokémons semblaient froids et pas naturels. Comme s'ils avaient peur de quelque chose. Je jouai le niveau mais à chaque fois que je prenais un pokémon en photo, il disparaissait. Inquiet, je ne pris que des photos de pokémons qui compteraient au scoring à la fin, laissant tranquille le Ronflex par exemple. Juste avant la sortie, je remarquai un anneau violet me suivre, mais le pokémon était invisible. A tout hasard je pris une photo et sortit du niveau.

Je sélectionnai toutes les photos pour le rapport. Mais chose étrange, la dernière photo avait disparue. Le scoring fut normal mais quand je revins à Chen, il me dit "Bien joué, mon garçon !" il fit une pause puis ajouta "....Tu l'as laissé entrer n'est-ce pas ? Tu sais ce que ça signifie... Va au tunnel."

J'imagine qu'il me parlait du niveau suivant, alors j'y allai. En entrant dans le niveau du tunnel, je constatai que j'avais tous les outils du jeu en poche : la pomme, la balle, la pokéflute. Dans le niveau, il y avait les même distorsions qu'à la plage. A la fin, j'envoyai une pomme à l'Electrode pour qu'il explose et ouvre le passage vers le volcan. L'Electrode semblait en extrême agonie, pas d'expression comique comme d'ordinaire. Il semblait appeler à l'aide.

Alors que la cinématique me montrait en train de sortir du niveau, je vis encore l'anneau violet me suivre. Bizarrement, au lieu de me ramener au labo, ça coupa directement au noir, puis au niveau du volcan. Un rapide coup d'œil me montra que les distorsions empiraient. En avançant, les Galopas et les Ponytas couraient en tout sens et se jetaient dans la lave en faisant des cris d'agonie ralentis. Puis tous les pokémons de mon chemin firent de même. J'arrivai à l'œuf qui bloquait le chemin. Là on est supposé lancer une pomme pour que l'œuf éclose et que le chemin se libère. Mais je remarquai alors que je n'avais plus mes objets. C'était ennuyeux. Et j'en profitai pour aller dîner et y réfléchir. Sans mettre en pause car pas nécessaire. A mon retour, je remarquai l'anneau violet qui me suivait. Il restait derrière moi sans bouger. Mais je vis autre chose au loin. C'était un Electrode qui roulait le long du chemin. C'était sans doute l'Electrode que j'ai explosé au niveau précédent, car il avait un regard de colère et de

vengeance. Je ne pouvais pas fuir alors je ne pouvais que regarder la suite. Lorsqu'il me toucha, il explosa, ce qui fit valser le buggy en l'air et le faire tomber dans la lave. Une cinématique se joua, mais elle était lente et le son était distordu, et on entendait les hurlements de Todd qui brûlait avec un ton bas.

J'étais de retour au labo. Chen me regardait en colère et disait "Tu l'as laissé te rejoindre, n'est ce pas. Tu ne peux que t'en blâmer. Fondu au noir et j'arrivai sur l'écran de sélection de niveau. Chen se tenait seul. et la seule option possible était "HELLL" Comme Enfer mais avec trois L. Il n'y avait pas d'option retour alors je sélectionnai le niveau.

La camera zoomait sur le corps carbonisé de Todd sous le buggy renversé. Tout semblait ultra-réaliste et la scène se passait sur un piédestal en pierre au milieu d'une mer de lave infinie. Tous les pokémons que j'avais pris en photos et fait disparaître flottaient dans la lave, hurlant de leurs voix ralenties. Soudain il y eut un flash. La caméra bougea en direction d'une figure démoniaque qui prenait des clichés des cadavres. Après quelques photos, il sauta sur la tête de Todd, l'écrasa et prit une photo du corps et mes haut parleurs dirent "Souriez !" et un flash apparut à l'écran et illumina toute ma chambre. Cela me foutu la frousse de ma vie. Et quand ça s'arrêta, l'écran vira au noir et la console s'éteignit toute seule.

J'appuyai sur reset car je savais qu'un jeu ne pouvait pas me faire de mal. Tout ça me rendait malade mais j'avais vu pire sur le web. Je voulais voir la suite. En arrivant au menu, il n'y avait que l'option album. J'appuyai sur A et je n'aurais jamais du... L'album était rempli d'une centaine de photos montrant d'horrifiques scènes de torture et de mutilation. Beaucoup impliquaient des enfants. Ces photos n'étaient pas en 64bit. Elle étaient en très bonne qualité, comme si scannées et insérées directement dans le jeu. Je commençais à en avoir la nausée, mais le pire fut à venir. Le jeu m'emmena tout seul à la fin de l'album et me zooma la dernière photo. C'était la photo du cercle violet que j'avais prise au début du jeu. Mais cette fois, la chose était bien visible. C'était mon corps mort qui flottait à quelques centimètres du sol. Mais le plus dégueulasse est que j'avais un appareil photo planté dans la tête.

L'écran vira au noir. J'ai été tellement terrifié que j'ai scié la cartouche en deux et dispatché les morceaux à l'une et l'autre poubelle de la ville. Plus tard, j'ai demandé à ma mère si elle avait touché à ma cartouche de Pokémon Snap. "Oh oui," m'a-t-elle dit "Quand on a déménagé, je portais

le carton au sous-sol, et le jeu est tombé et il s'est cassé. Quand je suis venue le récupérer, j'ai vu un bout glisser dans une des rainures du jeu et je n'ai pas pu la récupérer. Je suis désolée de ne pas t'en avoir parlé. Mais tu es grand pour ce genre de jeu à présent, non ?" Je me sentis choqué. Et ça devait être visible car ma mère me demanda ce qui n'allait pas. "Rien, je vais bien.". Je ne lui en ai pas parlé.

Une semaine a passé, et je distribue mon histoire à l'internet dans l'espoir que ça puisse aider quelqu'un, ou au moins le divertir. Je m'excuse pour la longueur du message, mais je pense que les détails étaient indispensables. Ce qui me fait le plus peur, ce n'est pas les photos, ni même la mienne à la fin. C'est comment un jeu qui se casse peut donner quelque chose d'aussi horrible et glauque. Heureusement que je déménage bientôt.

[image]

Je ne dors plus depuis

Tôt cette semaine, dimanche soir, j'ai fait un rêve. A ce moment je me doutais bien que c'en était un. J'étais devant ma maison sous une pluie torrentielle la nuit et je me disais qu'il fallait que je rentre pour me réveiller. Je m'approchais de la porte et plaça mon poing sur la porte-fenêtre, prêt à toquer. Je savais que ma prochaine action me rapprocherait de mon conscient. Au moment où je toquais, le bruit produit fut si lourd et profond, Si terrifiant que ça m'a réveillé.

BANG BANG BANG

Je me leva d'un seul coup et écouta, prêt à ré-entendre ces coups. J'avais chaud, je suais à grosses gouttes et mon cœur battait fort, Je ne croyais pas pouvoir faire la différence entre les battements de mon cœur et le toc de la porte. Après avoir repris mes sens et réalisé que la probabilité que quelqu'un toque à ma porte au moment précis ou j'ai rêvé de ça était minime, je me suis rendormi.

Lundi, la nuit suivante, j'ai fait le même rêve. Face à ma maison sous une averse, comme hier, regardant intensément ma maison. Je marchai doucement vers la porte, cette fois c'était ouvert. J'entrai et allai directement à la cuisine. J'ouvris un tiroir et sortit le plus gros couteau à viande que j'aie. Je regardai mon reflet dans la lame.

Si vous regardez assez longtemps et fixement votre réflexion sur la lame, vous verrez éventuellement si quelqu'un vous observe. Vous savez que c'est votre reflet, mais pendant une seconde, vous l'oubliez et vous vous inquiétez, comme si c'était quelqu'un caché derrière votre reflet. En regardant mon reflet faire un sourire mauvais, ça m'a à peine pris une seconde pour réaliser que quelqu'un me regardait. Au moment ou je le réalisai, je lâchai le couteau.

BANG

Encore une fois, je me réveillai en sursaut. Le son du métal tombant dans le tiroir à ustensiles était si précis et clair comme du cristal, ça ne pouvait pas être un rêve. Vraiment flippé cette fois, je descendis à la cuisine. J'étais à moitié endormi et il fallait que je m'en assure. J'ouvris le

tiroir. Je me sentis mieux en constatant que le couteau était à sa place. Je refermai et retourna au lit. Cela prit plus longtemps, mais je me rendormis.

La nuit de mardi, mon rêve commença avec mon sourire dans le reflet. D'après le regard, je voyais que l'homme du reflet savait qu'il regardait quelqu'un de confus et apeuré. Je me vis regarder dans la réflexion de la lame, déjà en main, pendant que j'étais dehors sous la pluie. La porte de devant était ouverte. J'entrai dans ma maison, directement dans ma chambre. Je regardai le lit et je vis quelqu'un y dormir. C'était moi.

Je sais ce que j'allais faire, mais aussi que je ne pouvais pas l'empêcher. Alors, je me suis répété encore et encore “Réveille toi”. Mes émotions étaient à deux extrêmes. J'étais terrifié, mais en même temps, j'avais l'adrénaline et l'excitation du meurtre. “REVEILLE TOI !”

Je roulais sur le coté du lit et me leva promptement. J'étais complètement en nage, je crevais de chaud, mais content de voir qu'il n'y avait personne avec un couteau dans ma chambre. Cela me prit quelques secondes pour réaliser que je tenais quelque chose dans ma main. Je savais ce que c'était bien avant que j'y jette un coup d’œil et je vis mon reflet. C'était le couteau à viande, et cette fois, mon reflet avait une expression terrifiée.

Je ne dors plus depuis.

[image]

Pokémon Tarnished Gold

Auteur : Draikinator

Étant quelqu'un qui n'est pas un pro de l'informatique comme quelqu'un de ma génération devait l'être, Je sais très peu de choses sur ce que les technologies actuelles sont capables. Malgré les mails, MSN, et le téléchargement occasionnel de choses impossibles à obtenir pour le moment, j'ai autant de connaissances qu'un gamin de 8 ans sur le monde électronique.

Par exemple, et c'est à propos de l'histoire que je vais raconter, j'ignorais totalement que quelqu'un pouvait hacker un jeu pokémon pour créer sa propre histoire pokémon, et encore moins qu'il était possible de faire une copie physique du jeu sur cartouche.

Cependant, j'ai fini par l'apprendre. Par la manière la plus glauque qui soit.

Quand j'étais petit, Pokémon Gold était mon premier jeu de la franchise. Je m'étais attaché à mes créatures, à mon perso (nommé avec mon nom) et j'ai souvent imaginé le genre d'aventures que nous pourrions avoir dans ce monde.

Mais ce n'est pas important, là.

L'important c'est le fait que je n'ai jamais vraiment abandonné mes rêves d'enfant, les souvenirs que j'avais de ce jeu sont trop précieux pour les oublier. J'avais toujours ma vieille cartouche de Gold avec sa sauvegarde, complète avec abus total du bug de clonage. Je refuse de détruire ma sauvegarde pour une nouvelle partie, j'avais peur de perdre la magie de mon enfance avec.

Je voulais jouer une toute nouvelle partie de la version que je préférais, mais les vieilles cartouches sont difficiles à trouver hors d'Internet de nos jours, la plupart des marchés aux puces ont des jeux GBA...et c'est rarement des jeux Pokémon.

Heureusement, ma grand-mère a toujours bien supporté mon amour

pour Pokémon et m'achète souvent des jouets, cartes collectibles, VHS et autres qu'elle trouve durant ses visites au marché. Évidemment, peu de ces cadeaux étaient en bon état ; des objets oubliés dans un coin du sous-sol par leurs propriétaires grandis. Mais, étant des cadeaux d'un proche, je les chérissais comme s'ils valaient de l'or...sans jeu de mots.

Plus récemment, elle m'a ramené une boite avec une VHS contenant les premiers épisodes de la première saison de l'animé, quelques centaines de cartes usées, et une cartouche sans étiquette.

La cartouche était en plastique doré métallisé comme le jeu que j'attendais. Même si à la place de l'étiquette, un large 'X' rouge était écrit, je pouvais facilement deviner ce que c'était...Quel autre jeu Game Boy a cette couleur ? Vous imaginez mon excitation en ayant cette nouvelle copie ! - Je déteste commander en ligne, c'était un soulagement - Je la remerciai énormément, lui promettant de l'essayer une fois à la maison, ce que je fis.

Commencer fut difficile, pas à cause du jeu, mais parce que j'avais vendu ma GBA à mon petit frère il y a quelques années pour des cartes Pokémon...Et quand il a quelque chose, c'est difficile de lui reprendre. Les relations fraternelles sont ainsi, je suppose.

Après maintes négociations, j'ai enfin pu remettre la main sur la GBA et j'insérai rapidement la cartouche vandalisée. Je sentis des frissons d'excitation en voyant la vidéo d'introduction démarrer, ainsi qu'une vague de nostalgie, c'était bon de revenir à ce jeu.

Le jeu démarrai normalement, le dessin pixelisé de Ho-oh volant, dévoilant le titre du jeu avant de m'emmener à l'écran de sélection. L'ancien propriétaire avait laissé sa sauvegarde, mais cela m'importait peu. Vu comment le jeu avait été traité, ils devaient être très jeunes. J'aurais sûrement trouvé une équipe pleine de Pikachus avec des noms débiles.

Je commençai une nouvelle partie.

C'est là que je réalisai que quelque chose n'allai pas dans le jeu. L'intro normale qui présentait un professeur parlant du monde de Pokémon ne se montra pas. A la place, il y a eu ça:

Tout commença avec un écran noir, là tout va bien vu que Gold, Silver, et Crystal commencent ainsi. Mais au lieu de l'écran ‘Quelle heure est-il ?’

qui permet de paramétrer l'heure, il y a eu ça…

…….. …… … Les Pokémon ne sont rien d'autre que des outils. Utilise les, et débarrasse-t-en. ……..

L'écran fit un fondu, révélant une zone vide la nuit. Elle semblait familière ; je crois que c'est une route qu'on visite au début du jeu, mais comme ça faisait un bail que j'avais pas joué, je ne pouvais deviner plus.

Dans le silence de la scène, le sprite du rival – nommé Silver- arriva par la gauche; il avançait plus lentement que d'ordinaire, comme s'il hésitait. Une fois au milieu de l'écran, il s'arrêta, se retourna pour regarder derrière lui, et se retourna dans l'autre sens.

Durant un moment, il resta là à regarder le coté gauche de l'écran avant qu'une boite de texte apparut et dise "…". Après ça, il regarda encore autour de lui, mais cette fois, il continuait jusqu'à sortir de l'écran.

La scène fondit pour montrer Silver à l'endroit où on le rencontre pour la première fois, a l'extérieur du labo du professeur. C'était clairement à un moment éloigné de l'histoire du jeu car le professeur et ses assistants quittaient le bâtiment et partaient dans différentes directions ; les assistants quittaient la ville, et le professeur Orme descendait plus loin hors de l'écran – me laissant deviner que sa maison est dans la ville. Le perso de Gold n'était nulle part.

Après la scène, ça resta sur Silver. Je pensais que le jeu avait planté au bout d'une minute, mais je réalisai au bout d'un moment que je pouvais le contrôler. Honnêtement, ça m'a un peu ravi, Silver était – et a toujours été - mon rival pokémon préféré, c'était une chose intéressante de pouvoir le jouer.

J'essayai de descendre plus bas pour explorer, mais ça me stoppait automatiquement quand je tentai de faire un pas hors de la zone du labo. Un message m'expliquait, "Je ne peux pas partir maintenant…", et ça me faisait un pas en arrière. Je restai près de l'endroit où j'étais apparu et m'approchai de la fenêtre, elle fonctionna comme une porte et me laissa entrer dans le labo.

En plus de l'équipement habituel -livres, ordis, poubelles, tables, etc- le labo était vide; logique puisque les employés étaient partis. Sur la table, il y

avait une pokéball, et comme je n'avais aucun pokémon, je l'ai prise.

Un message me dit ‘Vous avez obtenu un KAIMINUS’ mais pas de son comme celui qu'on entend quand on a un objet…apparemment, le vol était autorisé dans ce jeu. Après avoir appuyé sur ‘A’, il me proposa de nommer mon Pokémon, je choisis ‘oui’ car j'adore leur donner des noms perso. Alors que j'arrivai sur l'écran pour taper un nom, un autre message arriva, interrompant le processus :

“Ne le nomme pas ! Tu t'y attacherais. Ne l'aime pas, utilise-le.”

C'était clairement la même ‘voix’ que celle du début du jeu…Je trouvais ça étrange…

Je revins au labo vide, et tenta de sortir par la porte, mais je fus stoppé par Silver disant, “Pas par là…” Il fit encore un pas en arrière, et mon seul choix fut de sortir par la fenêtre où j'étais entré.

Comme si les choses actuelles n'étaient pas assez bizarres, en quittant Nouvelle Écorce et partant pour mon aventure, je remarquai que l'herbe haute ne déclenchait aucun combat. Normalement, je les évite quand j'ai bien avancé dans le jeu, mais durant le départ, j'aimais beaucoup augmenter les niveaux de mes pokémons…C'était assez frustrant de ne trouver personne pour combattre.

Après quelques minutes à faire les cent pas dans l'herbe haute, je suis finalement tombé sur un pokémon. Un Fouinette, rien d'extraordinaire, mais quand j'envoyai mon Kaiminus et choisi la seule attaque qu'il avait – Griffe -, le pokémon fuit. J'étais confus, les pokémon sauvages ne fuient jamais…du moins, pas si tôt dans le jeu. Après quelques essais, où rien de nouveau ne se passa, je continuai à Ville-Griotte.

Juste avant d'entrer en ville, je reconnus la petite zone où Silver apparaît au début. En entrant, je tombai sur Gold, qui me défia en duel sans un mot.

Son pokémon, un Héricendre, était déjà à un niveau un poil plus élevé que moi (j'étais coincé au niveau 5, il en était au niveau 7) et, même si j'avais le type parfait pour avoir l'avantage, il me mit une raclée. Avant le retour sur l'écran principal, le sprite de Gold apparut après le Héricendre… il semblait déçu.

Après avoir visité le centre Pokémon de Ville-Griotte – Je ne l'avais jamais utilisé en premier, mais c'était la seule option que j'avais-, je revins à l'endroit où Gold se trouvait pour me rendre compte qu'il était parti et que je ne pouvais pas le re-défier.

Le jeu commençait à être ennuyeux maintenant,Pas de pognon, ni d'objets, ni de pokédex, et impossible de combattre des pokémons sauvages. Heureusement, Une fois avoir rejoint la route 30, il y eut d'autres dresseurs pokémon que je pus vaincre sans trop de problèmes…bien qu'aucun d'entre eux ne voulaient me parler après mes victoires.

En entrant à Violet City, mon pokémon avait un niveau encore trop faible pour s'attaquer au champion d'arène. Mais avec le pognon gagné avec les autres dresseurs, J'ai pu acheter des potions, alors je me sentis confiant.

Les dresseurs de l'arène étaient assez faciles, Je n'ai utilisé que deux de mes potions et j'ai grimpé d'un niveau. Mais quand je passai au champion, il m'a taulé et j'ai perdu. Avec sa victoire, il fit la même chose que Gold…il sembla déçu.

Après la bataille, pas de fondu au blanc, à la place j'ai eu droit à toute une leçon sur comment bien traiter un pokémon. Une fois fini, Il me posa une question à choix avec un simple mot : ‘Voler ?’

Je choisis la seule option possible, ‘Oui’.

Silver fit un pas en arrière et fonça sur le champion, le faisant tomber en arrière. Un message me dit que j'avais obtenu le badge, la CT31, et 500 poké$.

Après ça, je partis.

C'est comme ça que le jeu continua, alors que je pouvais vaincre certains dresseurs, je perdais constamment face aux champions et j'étais forcé de leur voler leurs badges. L'option 'voler' marchait aussi sur les gens qui donnent normalement des objets et c'est comme ça que j'ai eu des objets clés comme le vélo et tout ça…Ils refusaient de me donner quoi que ce soit autrement.

Tous ceux à qui je parlais une fois ne me reparlaient plus, me saluant

juste d'un "…" ou me faisant une leçon sur comment traiter les pokémons…ça commençait à faire pareil avec l'infirmière Joelle aussi. En arrivant à Doublonville, à chaque fois que je partais, elle me grondait.

Les Pokémon continuaient à m'éviter aussi, si je voulais améliorer mon équipe il fallait espérer que mes pokéballs marcheraient du premier coup. Le plus étranges avec ces batailles est que, même si je les bloquais avec Regard Noir, le pokémon tombait KO. Littéralement. Après mon premier Regard Noir – Si je commençais le tour, des fois le pokémon était plus rapide -, avant de pouvoir en choisir une autre, le pokémon tombait KO tout seul.

le message disait, "-POKEMON- s'est mis KO tout seul !" et la bataille se finissait.

La seule chose qui se passait normalement c'était les batailles avec la Team Rocket. Je gagnais toujours face à eux et ils me traitaient comme un gamin en travers de leur chemin.

Le reste du jeu n'est pas important jusqu'à un certain moment. Mis à part les victoires, défaites, et vols, tout était plus ou moins normal. Alors que mon pokémon maturait très lentement à cause des défaites fréquentes, ils commençaient à m'aimer un peu en leur donnant des coups de cheveux ou des objets qui les boostaient. La dernière fois que j'ai regardé, la personne qui évalue le bonheur d'un pokémon – une des rares personnes à me parler normalement - a dit "C'est plutôt mignon." Je sais que vous vous dites que ce n'est rien, que c'est simplement un hack qui raconte l'histoire vue par Silver…Enfin, je le pense et l'ai vu, mais ce n'est pas fini encore.

Une fois arrivé à Kanto - en continuant la série victoire-défaite-vols -, J'arrivai à Jadielle. A la seconde où je fis un pas dans la ville, la musique s'arrêta. J'ai pensé à un simple bug dans la programmation. Mais en restant là un moment, un son faible se fit entendre et partit.

J'étais maintenant sur que la musique était buggée, comme si elle essayait de se jouer, mais ne pouvait pas. Mais en revenant sur mes pas hors de la ville, la musique reprenait sans problème…Il n'y avait que Jadielle de silencieux.

J'étais curieux, alors j'entrai dans la ville silencieuse pour explorer. Il n'y avait personne…Personne dehors, ni dans les maisons, ni même dans le

magasin et le centre pokémon. La ville était déserte…juste le silence et ce faible bruit non-identifié.

En allant dans l'arène du champion, le son augmenta de volume progressivement. Je compris que le son provenait de l'intérieur, alors je suis entré. Il n'y avait personne, toujours, mais je m'y attendais, l'arène est vide la plupart du temps, sauf vers la fin du jeu.

Le son ne se jouait plus, c'était toujours le silence.

J'avançai vers l'endroit où se trouve le champion en temps normal, et dans le mur de briques – je fais ça parfois, j'aime bien le bruit - j'étais transporté dans une autre salle…Le mur cachait des escaliers.

L'endroit était aussi silencieux…mais le bruit recommença. Il était à un volume vraiment plus fort, très aigus et jouant au hasard…ça ressemblait à des cris.

A ce moment, vous l'imaginez, mon cœur battait…Je ne prend pas très bien les cris – ou les sons qui y ressemblent - à cause de mon expérience avec une maison hantée très graphique quand j'avais 3 ans…mais je divague.

Sans prendre garde à mon cœur et mes mains qui tremblaient, J'explorai la salle…qui était teintée de rouge comme dans Pokémon Rouge. La salle suivait un zigzag latéral et les 'cris' venaient au hasard, certains courts, d'autres longs…On aurait dit que quelqu'un était torturé.

En continuant dans les couloirs zigzagués, je passai devant des images dérangeantes ; des sprites de NPC décapités, des têtes sans corps aussi. Quand j'essayai d'examiner les corps, Silver disait “Ne pas regarder…”

Les corps et les têtes devenaient de plus en plus nombreux au fur et à mesure que j'avançais, ne me laissant qu'un petit chemin pour pouvoir avancer sans être bloqué…et les hurlements devenaient de plus en plus fréquents.

L'écran commençait à sauter à chaque pas, comme si un de mes pokémons était empoisonné…mais aucun d'eux ne l'était. Au cas où, je jetai un œil sur mon équipe. Aucun n'était empoisonné, mais leur santé baissait toute seule. Je tentai de les soigner avec une super potion.

Un message me dit “Cela ne fera aucun effet.”

Maintenant je commençais à me sentir mal, Je savais que ce n'était pas supposé arriver. Malgré ça, je continuai, espérant que s'ils tombent tous KO, je serai de retour au centre pokémon et que tout redeviendrait normal.

…C'était si stupide de ma part d'avoir pensé ça…

Je continuai dans ce chemin glauque, l'écran sautant toujours. Finalement, Silver s'arrêta et le message disant "Tous vos pokémons sont KO" allait apparaître…mais il n'a pas dit ça…

Il a dit ‘TOUS MORTS’.

A présent, j'étais à deux doigts de pleurer, mais il fallait que je voie la fin de cette expérience déprimante…Si je ne le fais pas maintenant, je serais tenté de réessayer un jour…

Finalement j'arrivai à la salle centrale, qui était teinté d'un rouge profond…j'imagine que c'était pour simuler le fait que la salle était pleine de sang, cependant il y avait peu de corps. Au centre, quelques formes vivantes, un homme, un pokémon, Gold, et un autre pokémon qui était apparemment un Typhlosion.

Le Typhlosion de Gold attaquait le pokémon de l'homme, mais il n'avait pas l'avantage, son sprite vira au rouge, puis au gris, puis disparut…le pokémon de l'homme l'a tué.

Le sprite de Silver fit un pas en avant tout seul et l'homme remarqua sa présence.

"GIOVANNI: Ah, fiston, tu es arrivé. Tu es venu voir la défaite de ton rival, n'est-ce pas ?"

Cela fit tourner Gold pour me regarder ; il dit simplement “…”

Silver continua de bouger tout seul ; il s'approcha de l'homme et fonça sur lui pour le faire tomber…Ce qui enragea Giovanni évidemment.

"GIOVANNI: Tu veux l'aider ? HA ! Tu es devenu aussi faible que les autres ! Si sa vie vaut mieux que la tienne…peut-être devrais-je te montrer qu'il n'y a pas de sens à l'attachement ! MEWTWO, occupe-toi d'eux !"

Mewtwo obéit à son créateur et s'approcha de Gold. Je ne suis pas certain de ce qu'il a fait exactement, mais il frappa Gold, lui arrachant un cri encore plus fort qu'avant alors que le sprite du rival de Silver perd sa tête et fondit au rouge et au gris.

"GIOVANNI: Je te l'ai déjà dit, Silver, les Pokémons ne sont que des outils ! Les gens aussi. Utilise-les et jette-les une fois qu'ils t'ont servi. MEWTWO, tue le !"

Le Mewtwo refusa d'obéir cette fois ; Les mots de Giovanni ont du l'énerver. Il se tourna vers lui et lui parla.

"MEWTWO: …Tu n'es plus d'aucune utilité…"

Il frappa Giovanni comme pour Gold et Typhlosion, mais le hurlement de Giovanni était bien plus long que tous ceux que j'ai entendu dans le jeu…Mewtwo le torturait.

Finalement, le cri fondit en silence et le sprite de Giovanni fit comme celui de Gold…laissant Silver et Mewtwo vivants dans la salle. Alors que Mewtwo me fit face, je savais que je n'avais aucune chance.

"MEWTWO: …Pas utile…"

Il me frappa, démarrant un combat que je ne pouvais pas faire. Mon sprite était à la place de celui de mes pokémons, mes HP était pleins, mais je savais que ça ne changerait rien. Je choisis de fuir, mais je ne pouvais pas…Je choisis attaquer, mais il n'y avait rien à faire…Je ne pouvais que rester là à laisser Mewtwo utiliser Psyko sur l'image sans défense de Silver.

Même avec le volume réglé à un niveau bas, le ‘hurlement’ venant de Silver était dérangement fort. Alors que l'écran principal revint, le cri continua jusqu'à ce que le sprite de Silver passe du rouge au gris – ce qui, je le pense, symbolise la froideur de la mort -…Silver, avec Gold et tous ceux qui ont eu l'infortune de visiter cet endroit caché de Jadielle, étaient morts.

L'écran fondit au noir, laissant visible le sprite de Mewtwo, au centre de l'écran. Mon instinct parano m'a immédiatement fait penser que j'étais le prochain, mais le mot ‘FIN’ apparut en fondu sous lui et l'écran coupa au noir, me ramenant à l'écran titre.

Je ne sais pas pourquoi ça a été fait, pourquoi quelqu'un a vendu sur cartouche un hack pareil, et pourquoi je suis tombé dessus…Mais je vous assure que, de tous les jeux que j'ai trouvé au hasard…même si c'est neuf, je n'y toucherai plus jamais.

Le jeu que je vous ai décrit, je ne le possède plus…Je ne sais plus où il est, mais j'espère profondément qu'il est en train de pourrir quelque part dans une décharge...

[image]

Le syndrome de Lavanville

Introduction

"Le syndrome de Lavanville" est une légende qui implique des étranges cas médicaux et mortuaires dans le pays de naissance de la série de jeux "Pocket Monsters" (Pokémon), "Rouge" et "Vert" (Bleu en Europe, NdT). Bien que l'évènement est resté secret à cause des lois de divulgations pour les entreprises basées à Kyoto, il y a une grande quantité d'informations qui ont été mis en lumière par un nombre précis d'individus, incluant 関 内直 (Seki Uchitada), 伊勢 満朝 (Ise Mitsutomo) et 佐藤 治情 (Satou Harue), à qui cette page est dédiée. Merci aussi à 安藤 景忠 (Andou Kagetada) pour les éventuels gifs animés et images.

Cette analyse parlera de l'autre phénomène que l'on confond souvent avec le syndrome de Lavanville ; "le sprite de la main blanche", "l'animation du Ghost" et "le sprite de l'enterré vivant", ainsi que les notes développeurs insérés dans le jeu qui auraient rapport avec ça, et comment procéder à l'affichage de ces "easter eggs" dans ces premières vagues de cartouches.

Histoire du jeu

Le premier cas du syndrome et des évènements associés ont été rapportés quelques mois après la sortie de "Pocket Monsters Rouge et Vert" pour la console portable "Game Boy". Ces jeux sont devenus très populaires pour les enfants âgés de 7 à 12 ans, ce qui ne fait aucun doute que l'une des raisons pour laquelle le syndrome de Lavanville a eu le degré de sévérité qu'on lui connaît. Dans le jeu, le joueur joue le rôle d'un "dresseur", dont la tâche est de capturer, élever et entraîner des créatures sauvages nommées "Pocket Monsters" pour le combat. Ces jeux, et les deux suites qui suivront, "Pocket Monsters Or et Argent", un animé, un manga, des figurines, un jeu de cartes à collectionner et les jeux sur consoles de salon a conduit Pocket Monsters à devenir une franchise multi-milliardaire.

A un moment du jeu, le dresseur vient dans une petite ville nommée

"Lavanville" (シオンタウン). Cette ville est l'une des plus petites du jeu (en plus de Bourg-Palette, la ville de départ du joueur), et possède très peu de services disponibles pour le dresseur dans toutes les autres villes du jeu - d'ailleurs, elle serait passée inaperçue si la "Tour Pokémon" (ポケモンタワー) ne s'y trouvait pas - un building colossal qui contient une centaine de tombes de Pokémons décédés.

Une théorie dit que, à cause de cet endroit dans le jeu, au moins 200 enfants ont perdu la vie, et beaucoup plus ont été affectés ou sont tombés malades - et sans compter les autres cas de ce genre qui n'ont pas été répertoriés.

Historique de la pathologie

Ce ne fut pas avant le printemps/été 1996 que ces cas furent éventuellement liés au syndrome de Lavanville. Le tout premier cas de connaissance des effets du syndrome que l'auteur a pu trouver vient d'un rapport interne fait en juin 1996 par la compagnie Game Freak Inc. (株式会社ゲームフリーク), dirigée par un de ses employés, Ms. Satou Harue. Dedans, un employé a donné une liste de noms, dates et symptômes - enregistrements d'enfants entre 7 et 12 ans qui ont souffert de divers problèmes médicaux après avoir joué à Pocket Monsters Rouge et Vert. Certaines de ces données sont ci-dessous, avec la liste complète dans l'Appendix A. (Notez que les entrées dans l'Appendix incluent également les symptômes non nés de Lavanville [un phénomène audio] mais du "sprite de la main blanche", "l'animation du Ghost" et "le sprite de l'enterré vivant", tous ces symptômes visuels ont été détectés avec des similitudes.

- 京极 勝女; 12 avril 1996 (11). Apnée du sommeil obstructive, migraines sévères, otorragie, tinnitus.
- 千葉 広幸: 23 mai 1996 (12). Irritabilité générale, insomnies, addiction aux jeux vidéo, saignements de nez. Développe de la violence envers autrui et parfois à lui-même. [自殺]
- 桃井 久江: 27 avril 1996 (11). maux de tête, irritabilité. Prend des anti-douleurs mélangés. [自殺]
- 吉長 為真: 4 mars 1996 (7). Migraines, lenteur et fatigue permanente, perte d'attention. a développé une surdité, et a disparu. Corps retrouvé au bord d'une route le 20 avril 1996. [死出]

Ce document interne montre que ces incidents étaient connectés au jeu Pocket Monsters - Jusque là, la cause n'a pas encore été découverte ou diagnostiquée par les professionnels de la médecine. De plus, il est incertain que l'entreprise elle-même ait compris d'elle-même que les cas étaient liés au jeu sans avoir consulté les services de santé.

Détail de pathologies -- "Syndrome de Lavanville"

Le symptôme prédominant nommé "Syndrome de Lavanville" inclut maux de tête et migraines, saignement des yeux et des oreilles, changement d'humeurs et irritabilité, addiction aux jeux, violence spontanée, réclusion et perte d'attention, et dans 67% des cas, tendances suicidaires. Cependant, ces symptômes se manifestent sur les enfants entre 7 et 12 ans qui ont atteint la zone de "Lavanville", la plupart ont avoué avoir porté des écouteurs en jouant au jeu.

Les développeurs de Lavanville voulaient au départ faire une zone qui "laisse une impression différente au joueur", d'après Seki Uchitada, membre de l'équipe de développement. Seki dit qu'au moment du développement, plusieurs développeurs voulaient faire de Lavanville un coin différent du reste du jeu.

"La tour Pokémon en est un résultat visible," nous dit Seki ゲームの次元 ("Game's Dimensions" Magazine) dans une interview tôt dans l'année. "Cela et le fait que Lavanville soit différent des autres villes : elle est plus petite, a moins de résidents, n'a pas d'arène de champion... et bien sur, la musique était très, très étrange. En fait, dans la première version du jeu, on nous a demandé de changer légèrement la musique de fond de la ville... Parce que ça pourrait ennuyer les enfants. La musique utilisée au final est différente."

Seki ne savait rien de l'impact de la musique de Lavanville, ou bien il modérait ses paroles quand il disait combien les enfants pourraient être "ennuyés" - rien de plus à propos de la musique, mais il y a d'autres mentions macabres sur Lavanville.

Ce que Seki a oublié de mentionner dans Game's Dimensions Magazine était que la musique utilisée dans la première production de Pokémon Rouge et Vert formulait une expérimentation sur les "binaural beats":

utilisant différentes fréquences de sons, chaque fréquence jouée pour une oreille à la fois par les écouteurs, différents effets psychologiques ont pu être observés sur le sujet qui les écoute . Dans la plus part des versions, cela résultait au joueur se sentant mal, ayant de l'appréhension, et moyennement dérangé. Cependant, pour environ 200 enfants, cela a provoqué une variations de désordres au cerveau qui ne purent être purement détectés par des oreilles adultes pleinement développées - seuls les enfants étaient victimes de ces sonorités, résultant à ces problèmes psychologiques et physiologiques qui dans certains cas aboutissaient à la mort - des suicides pour la plupart. Cependant, le Syndrome de Lavanville n'est qu'un des problèmes qui cause des problèmes aux malchanceux qui ont eu ces séries de cartouches. Bien qu'ils furent moins connus, il y a une variété d'effets visuels utilisés dans Lavanville qui ont causé des problèmes médicaux aux enfants, certains toujours disponibles dans les séries de productions qui ont suivi.

Détails de pathologies - Les sprites

Ces effets visuels sont connues dans le monde de la programmation comme "le sprite de la main blanche"", "L'animation de Ghost" et "Le sprite de l'enterré vivant". Chacun a causé des maux de tête, nausées, et dans les cas graves, hémorragies du cerveau. Alors que 70% du syndrome de Lavanville (LTS) est due à la musique de Lavanville, le reste est divisé par ces phénomènes visuels. C'est en partie du à un stimuli visuel arrivant après que le joueur ait entendu la musique de Lavanville. Une théorie dit que ceux non affectés par la stimulation audio, comme les sourds et les malentendants, amènent aux 30% restants. Alors que voir ces sprites peut causer ces effets, il y a des méthodes précises qui permettent au visionneur de les examiner en détail en toute sécurité.

Le Sprite de la main blanche

Connue dans le code comme WhitHand.gif, il était scripté pour qu'il apparaisse en tant que Pokémon au troisième étage de la Tour Pokémon. Il est divisé en 4 animations séparées : une introduction (le "cri" qu'un

Pokémon lâche avant une bataille), une fixe, et deux attaques. Ces attaques sont inconnues, n'étant nommées que "Poing" and "Brutal". Alors que voir l'animation a été prouvé d'être dangereux, voir les frames du modèle a été prouvé inoffensif. La main blanche semble en pièces et décomposée, avec une attention particulière sur les détails : la peau est pelée en laissant voir l'os, et quelques tendons pendent drastiquement hors du poignet. La première attaque est la main se changeant en poing, puis se balançant en avant. Cependant, l'animation de "brutal" semble manquer de frames : La main semble s'ouvrir puis ça coupe, puis recoupe. Après quelques secondes, elle réapparaît, refermée. Les frames manquantes n'ont pas été retrouvées.

L'animation Ghost

L'animation ghost, codé sous le nom Haunting.swf, devait être placé dans certaines zones de la tour, incluant le centre d'un chemin au second étage. Cependant, les joueurs ne peuvent pas interagir avec, laissant les gens penser que c'était simplement un élément du décor. L'animation doit être impérativement vue par frames, comme pour la main blanche. L'animation totalise 59 frames. Cependant, après extraction, la moitié des frames utilisées ont été gardées pour le sprite standard de fantôme de Pocket Monsters. Un quart des frames restantes sont du bruit blanc, pour faire un effet de "fondu". Mais, interspacés dans le bruit blanc, il y a certaines frames de visages hurlants, avec des images d'un squelette encapuchonné (Probablement le spectre de la Mort) et quelques cadavres. Leurs significations sont inconnues - D'un autre côté, le directeur de la programmation Hisashi Sogabe nous as certifié "n'avoir aucune connaissance sur la provenance de ces images." De tous les phénomènes associés au syndrome LTS, cette animation a le plus de spéculations : Dans la thèse "Video Games and The Manipulation of the Human Mind", le Dr. Jackson Turner affirme que ces images ont été placées là exprès. dû au bref moment de passage à l'écran, et la nature graphique de ces images, Turner théorise quelles étaient là pour subliminalement influencer les joueurs pour être plus effrayés par l'ambiance dérangeante de la zone. L'enterré vivant, un cadavre semblant ramper hors de la terre

Le sprite de l'enterré vivant

Souvent référencé sous le nom "the Buryman script", l'enterré vivant est trouvé dans l'histoire finale de la Tour Pokémon, mais qui est aujourd'hui remplacé par l'Ossatueur fantôme. D'après les scripts qui y sont assignés, le sprite de l'enterré vivant devait être le "boss" de la tour. Une fois atteint le sommet, la conversation suivante prend place :

```
Enterré vivant: Tu es là.
EV: Je suis piégé...
EV: Et je suis seul...
EV: Tellement seul...
EV: Veux-tu me rejoindre ?
```

Après, le combat commence. Une fois en mode bataille, l'enterré vivant est apparemment un cadavre humain décomposé essayant de ramper au sol. Il avait été programmé pour avoir deux Mains Blanches, un Ectoplasma, et un Grotadmorv. Étrangement, un protocole pour les actions de l'enterré vivant après sa défaite n'ont pas été écrits. Dans le cas où le joueur le vainc, le jeu plante. Cependant, une fin spécifique a été écrite par un programmeur inconnu dans le cas où le joueur perd le combat. Dans cette fin, l'enterré vivant dit, "Enfin, de la viande fraîche !" suivi par des lignes de textes incompréhensibles. ensuite il tire le joueur à l'intérieur de sa tombe. Et la scène finit par un typique "Game Over" ; mais, en arrière-plan, une image de l'enterré vivant dévorant le joueur est visible.

Encore plus étrange sont les protocoles ouverts après cette scène. La cartouche télécharge cette image dans la petite mémoire interne de la console Gameboy, remplaçant l'habituel "Nintendo" qui s'affiche lorsqu'on démarre l'appareil. les deux bips de ce moment sont aussi remplacés, par un son au nom de code staticmesh.wav. L'intention de cet effet, contrairement aux facteurs amenant au syndrome LTS, est inconnue.

[image]

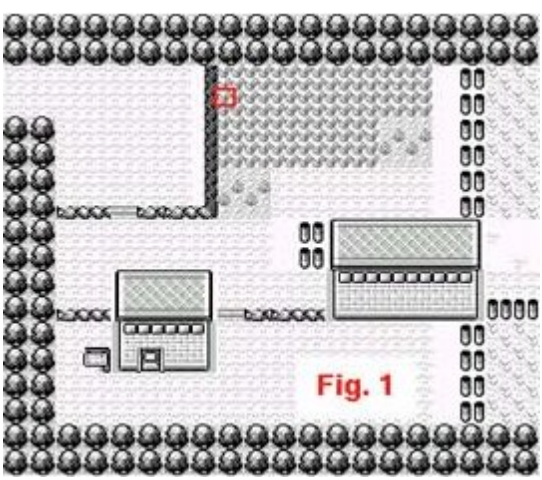
Le Pokémon 731

J'ai trouvé et sauvegardé un article récemment - un article datant de 2002. Il était perdu sur un site Geocities et j'y ai inclus les images qui allaient avec, qui seront expliquées plus tard. Le lien du site semble brisé. Cet article donne quelques précisions à l'article sur le syndrome LTS ("Lavender Town Syndrome", le Syndrome de Lavanville). Des précisions assez glauques

Avant de vous plonger dans cette lecture, je vous conseille de lire les grandes lignes de l'article sur le syndrome LTS

L'article mentionne une "Animation du fantôme" qui apparaît dans la tour. Elle est supposée être statique et avoir des images subliminales de visages hurlants, du spectre de la Mort et photos de cadavres avec le sprite de fantôme lui-même. Alors que le reste du paragraphe est une fiction, il y a une part de vérité.

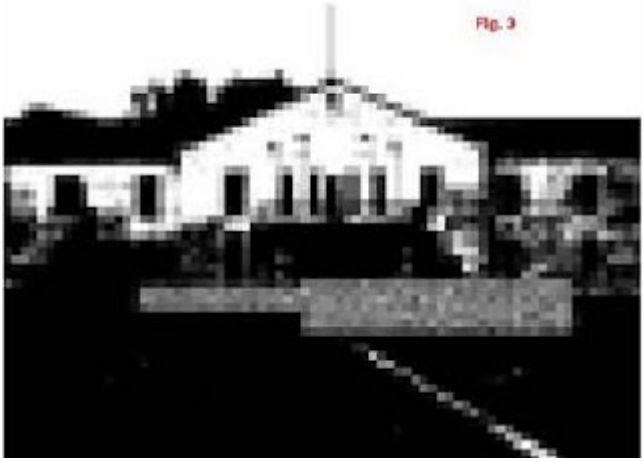
Dans la première édition du jeu mentionnée dans laquelle la musique de Lavanville originale est, il y a un Pokémon sans nom caché dans le code du jeu et identifié par un simple numéro - 731.



Le Pokémon ne peut être trouvé qu'à deux endroits (et bien entendu, uniquement sur la toute première version de Pokémon Rouge/Vert sortie au

japon) : l'un est décrit dans la Figure 1, Route 7. Le 31ème bloc d'herbe haute, indiqué en rouge sur l'image, donne 100% de chance d'entrer en combat avec le Pokémon 731. On ignore si c'est expressément dans le code du jeu ou si c'est un simple bug. Un autre moyen de le trouver est d'utiliser le bug de "MissingNO.". Le bug implique un vieil homme dans la ville de Jadielle qui vous explique comment attraper un Pokémon. Le code du jeu fait que le vieil homme prend la place de votre nom temporairement dans la mémoire de la console le temps de la démo, votre nom est alors déplacé dans la mémoire qui détermine quel type de Pokémon sauvage vous pouvez rencontrer. Sur Cramois'ile, il y a une petite partie de terre où l'on peut trouver des pokémons sauvages, mais n'a pas de pokémons spécifiques assignés. Alors, un Pokémon qui correspond à la valeur hexadécimale de votre nom apparaîtra (ce qui permet théoriquement d'attraper n'importe quel pokémon précis selon le nom que vous avez). Si votre dresseur se nomme "gca" (en minuscule) vous rencontrerez le Pokémon 731.

Le pokémon en lui-même a une nature étrange. Il possède le sprite habituel du fantôme, avec quelques flashs de bruit blanc. Cependant, après une vingtaine de frames arrive une série d'images en basse résolution. Deux des plus claires ont été incluses ici : figures 2, 3, et 4. Figure 2 semble être la photo d'un homme debout devant une table au dessus de quelque chose de non-identifiable - probablement un cadavre - posé dessus. Il a ses mains sur l'objet inconnu et semble avoir un masque de chirurgie devant la bouche. Cela renforce la théorie que la chose est un corps. Figure 3 semble être la photo d'un bâtiment, sa signification sera expliquée plus tard. Figure 4 est probablement une des plus étranges : une image du drapeau impérial japonais avec deux kanji qui signifient "Empereur" en bas à droite. Les autres frames qu'on peut distinguer montrent d'autres docteurs, maisons et cadavres. Le thème de Lavanville est joué durant la bataille, mais trois fois plus vite que d'ordinaire.



Si on essaie d'attraper le Pokémon, le jeu plantera. Après redémarrage, l'écran titre sera modifié, ne montrant que du bruit blanc et la musique de l'écran titre se jouera 10x plus vite.

Pourquoi ce Pokémon ? Quelle est la signification du numéro 731 ? Est-ce que les binaural beats insérés dans le thème de Lavanville étaient là exprès ? Les réponses requièrent un regard sur l'équipe de Game Freak, l'entreprise qui a développé le jeu pour Nintendo.

Le Staff de Game Freak

Game Freak Inc., Une entreprise de développement de jeux vidéos japonaise fondée en 1989 par Satoshi Tajiri, créateur de la série Pokémon. Shin Nakamura, marié à Satou Harue et père d'un enfant de 6 ans, Ken Nakamura, y travaillait comme programmeur. Mme. Harue, qui a fait la liste des enfants affectés par le syndrome LTS, fur formée pour la musique et fut en charge du design sonore. Pour avoir plus d'informations à ce sujet, j'ai voyagé jusqu'au japon pour parler à Mme. Harue, qui vit dans la petite ville de Toma, dans le district de Kamikawa, préfecture de Hokkaido.

D'abord réticente à répondre à mes questions, elle a finalement accepté

de me donner quelques informations. La raison de sa liste d'enfants était partiellement par culpabilité personnelle. Mr. Nakamura avait demandé de modifier la musique de Lavanville, Mme. Harue accepta, et Mr. Nakamura ajouta la musique, disant à Mme. Harue que finalement c'était bien comme ça et n'a rien ajouté. Comme on ne peut pas entendre les subtilités de la musique quand on a plus de 12 ans, Mme. Harue crut Mr. Nakamura.

Au milieu de la nuit où le jeu est sorti, Mr. Nakamura provoqua son suicide dans la forêt d'Aokigahara en se pendant à un arbre, après avoir laissé une lettre adressée à Mme. Harue. Leur fils, Ken, a été tué dans un accident de la route près de chez eux, nu, avec plusieurs os cassés, la bouche écumante et une puissante hémorragie du cerveau qui ressortit par le nez. Les deux kanjis "Empereur" ont été gravés sur son cercueil. L'histoire que Mme. Harue est que, pendant que Ken dormait, Mr. Nakamura mettait des écouteurs à son fils et mit en boucle la musique de Lavanville avant de partir. A un moment, leur fils se réveilla, et, suite aux effets de la musique, grava les symboles sur lui-même avec un couteau de cuisine puis tenta d'attaquer les passagers d'une voiture qui passait. Effrayés, ils lui roulèrent dessus et se sont enfuis. Malheureusement, leur histoire fut acceptée par la police, bien que le couteau ensanglanté était présent dans la chambre de l'enfant.

Mme. Harue a consenti à me révéler un passage de la lettre de Mr. Nakamura, en omettant certains passages par respect de vie privée :

```
Chère Satou,

(section enlevée)
...ce soir est l'aube d'une nouvelle ère au
Japon, un nouvel empire dont je suis
responsable. Cependant, je ne peux pas
m'attarder de voir ma création dévoilée dans
les prochains mois, les visions du travail de
mon père me hantent...
(brève section retirée)
...Notre cher Ken sera le premier martyr de cet
empire, suivi par d'autres enfants alors que
notre société disgracieuse s'écroule doucement,
déracinée par sa propre jeunesse. Un phœnix
renaîtra de ses cendres, La nation du Second
```

```
Grand Empire du Japon...
(reste de la lettre retiré)
```

Ce passage montre avec évidence que le but de Mr. Nakamura était la création de "la nation du Nouvel Empire du Japon" en utilisant Pokémon. Il espérait que la musique de Lavanville, qui cause la violence entre les victimes elle-mêmes et les autres, transformeraient tous les joueurs en guerriers du nouvel empire. Mais quelles choses sont expliquées par ces images subliminales, et quel était le travail de son père ?

Unité 731

L'unité 731 était une unité secrète de l'armée japonaise sous l'Empire du Japon durant la Seconde guerre Mondiale. Elle était dédiée aux recherches chimiques et biologiques, utilisant parfois ses expérimentations sur des humains. Elle est devenu infâme pour ses multiples crimes de guerre. Elle est constituée de certaines divisions :

- Division 1 : Recherches sur la peste bubonique, le choléra, l'anthrax, la typhoïde, et la tuberculose en utilisant des cobayes humains vivants. Pour cet usage, une prison a été conçue, pouvant tenir entre 300 et 400 patients.
- Division 2: Recherches sur les armes biologiques utilisées sur champs de batailles, en particulier productions d'instruments pouvant répandre germes et parasites.
- Division 3: Production de containers d'agents biologiques. Situé à Harbin.
- Division 4: Production d'autres agents.
- Division 5: Formation du personnel.
- Divisions 6-8: Unités d'équipement, médical, et administratives.

Hoshu Nakamura travaillait dans la division 4, il était le père de Shin Nakamura. D'après Mme. Harue, "C'était un homme très conservateur, il avait un drapeau impérial sur le mur de son bureau, et suivait toutes les traditions. Il est resté là bas pendant la moitié du siècle."

En allant plus loin dans les archives nous avons vu que Hoshu

Nakamura était "Directeur d'expérimentations relatives à l'audition." D'ici, on peut imaginer les responsabilités du poste, mais on peut croire que la musique de Lavanville a été conçue ici, entre les hurlements des patients torturés et la fumée des cadavres brûlés.

Revenons aux figures 2 et 3. La figure 2 semble être une photo prise par Mr. Nakamura lui-même dans le bâtiment. Figure 3 semble être le bâtiment lui-même. On peut supposer que le reste des photos sont des "patients" de l'Unité 731 et des bâtiments de la zone.

Contrecoup

Les effets obtenus ne sont pas aussi puissants que l'aurait souhaité Mr. Nakamura. Il n'y eut pas de Second Empire du Japon, mais seulement une centaine d'enfants japonais, morts d'une rage envers leur gouvernement et eux-mêmes, qui en sont responsables. C'est grandement grâce aux actions de Mme. Harue et Game Freak en enlevant les notes mortelles, les codes secrets et les images que Mr. Nakamura avaient implantés au jeu. Mr. Nakamura a aussi négligé de prévoir que les effets ne sont pas opérants du tout sans casque dans la section de Lavanville. Le rappel rapide et silencieux de Nintendo a été un grand facteur également.

Pokémon continue de devenir une série populaire de jeux vidéos. Tristement, le gouvernement, possiblement par requête de Nintendo, a négligé de prendre connaissance de la connexion entre les enfants perdus et les jeux Pokémon. Les informations de Mme. Harue ont été effacés de tout support, et une seule copie subsiste, chez elle.

Conclusion

J'aimerais remercier Mme. Harue pour m'avoir aidée dans cette recherche d'informations, ainsi que de m'avoir fourni une très rare copie (sans doute la seule et unique restante) d'une cartouche de jeu Pokémon dans sa première édition pour enquête.

Mme. Harue continue sa vie seule avec ses deux chats à Toma, Hokkaido, travaillant comme magasinière. Elle a quitté Game Freak peu après les morts de son mari et son fils. Malheureusement, elle n'a pas voulu en dire plus sur les évènements arrivés à son fils.

MISE A JOUR Mme. Harue nous as quittés à cause d'une leucémie le 3 mai 2001. Cette page lui est spécialement dédiée, qu'elle repose en paix. C'est tout. Le site est tombé depuis quelques temps. Pour l'histoire elle-même, il semble plausible, bien que la musique aurait manipulé les enfants avec des formes de sons autre que des binaural beats, ce qui serait impossible pour la Game Boy. Il y a toujours d'autres manières pour que ça ait pu arriver, et les binaural beats sont possiblement une erreur de l'auteur. J'espère que ça vous a diverti.

[image]

Les fréquences manquantes de Lavanville

J'ai rencontré mon meilleur ami en primaire. On avait amené tous les deux nos Game Boy à l'école, un jour et on s'était assis ensemble à la pause déjeuner quand on avait remarqué quelque chose en commun. J'avais Pokémon Bleu avec un Florizarre, il avait Pokémon Rouge et un Dracaufeu. Lui et moi on combattait quand on pouvait et on est devenu super potes. Les années passèrent, on continuait à jouer à Pokémon, même jusqu'au collège. Par toutes les versions et générations de Pokémon où nous sommes passés, on ne s'en lassait jamais.

Alors qu'on allait vers le lycée, nous avions du partir chacun d'un côté. On n'a pas pu trop se parler après ça ; nos vies étaient occupées par les études. Je ne pensais pas retrouver l'amitié que nous avions eu. Puis, Pokémon Diamant et Perle sont sortis en 2007 et nous avions retrouvé notre point commun. Quelques semaines après la sortie, nous nous combattions et parlions comme au bon vieux temps, grâce au Wifi.

Mon ami m'a dit qu'il prévoyait rejouer à sa version Rouge dans peu. Comme c'était il y a trois mois après la sortie de DP, on n'a pas pu jouer autant qu'avant. Je lui ai demandé pourquoi il voulait rejouer avec cette cartouche poussiéreuse, et il m'a répondu, "Je ne sais pas, peut-être que je trouverai quelque chose que personne n'a encore vu."

Malgré ma non-envie de rejouer Bleu avec lui, il joua tout de même sa version Rouge. Après avoir commencé son voyage, je ne lui ai plus parlé. Trois semaines plus tard, je reçus un appel de ses parents.

Bien qu'il n'ait jamais rien eu de tel de sa vie, il est mort de ce qui paraissait être une crise d'épilepsie intense. Il était seul dans sa chambre jusqu'à ce que son colocataire, malheureusement arrivé trop tard, l'a trouvé sur le sol, sans vie, et avec ses écouteurs préférés aux oreilles. Je rejoignis la famille aussi vite que possible pour assister aux funérailles. Son coloc, qui comptait venir aussi, m'a informé que, quelques jours avant l'incident, mon ami avait développé une obsession pour Lavanville et sa musique. Mon ami voulait devenir ingénieur du son après les études et disposait déjà

d'une grande variété de matériel. Il avait toujours été capable de reconnaître des sons que je ne pouvais pas reconnaître.

Quand il a redécouvert Lavanville, il a rippé l'audio sur son ordi et a commencé des expérimentations. Plus tard, il a réussi à trouver un rip rare de la musique de Lavanville provenant de la toute première version distribuée de la version Verte (exclusive au japon). Sans faire référence à la version japonaise, il a dit au coloc que, "les fréquences de la musique sont différentes; elles se mélangent d'une certaine manière. mais il manque quelque chose. Je crois que quelque chose d'autre devait se mixer avec, mais il n'a pas pu la trouver sur sa Game Boy. Il était limité en bande passante sonore. "J'ai eu la chance de fouiller son ordi portable une dernière fois, alors j'ai regardé ses fichiers récents. Tout en haut, il y avait "lavender.wav". En plus de quelques photos de nous, Je les ai copiés sur ma clé USB. Pris par la tristesse de la perte de mon ami, j'ai ignoré le fichier audio jusqu'à quelques semaines avant d'écrire ceci. J'avais récemment décidé plus ou moins de retracer ses derniers instants.

Conduit par mon désir de savoir la cause de sa mort, j'ouvris les propriétés du fichier audio, sans ouvrir le fichier pour l'écouter. Dans les metadata, il avait écrit, "Notes binaires, J'ai ajouté les fréquences nécessaires, je sais pourquoi Lavanville est si triste, et je connais la partie manquante". Plus étrange, en regardant dans son player audio par défaut (sans écouter le fichier, toujours) et vit le nombre de fois que le fichier a été joué. Une seule fois. J'ai parlé avec un pote qui s'y connaît en audio. Il m'a donné un programme qui analyse l'audio en temps réel et dit que c'est tout ce qu'il pouvait faire. Cette vidéo c'est l'enregistrement du fichier joué dans ce-dit logiciel. A ce jour je n'ai toujours pas écouté le résultat, car je suis trop émotionnellement torturé par la mort de mon ami, Anthony.

[image]

Inunah's Animal Crossing

Vous avez déjà joué à Animal Crossing ?

Si un jeu peut définir mon enfance, c'est celui-là, C'était Animal Crossing. C'était comme avoir une vie alternative et idyllique. La plupart des gens y jouent 15 minutes par jour, sauf cas exceptionnels, comme participer à un festival ou refaire la flore du village. Moi j'y passais des heures et des heures : J'avais une opération pousse de fruits lucrative qui m'occupait comme un dingue.

Ma ville s'appelait Town (J'étais un gars de 10 ans très original) et les fruits natifs étaient les pommes. le sud entier de mon village, de la mer jusqu'au poste de police et aux falaises, étaient des forêts de fruits...et d'arbres à fric. J'ai même eu le jeu avec la carte mémoire spéciale. J'adorais Animal Crossing, mais des fois, les jeux disparaissent, comme les amis en vrai, et j'imagine que c'est ce qui s'est passé.

Animal Crossing et la Gamecube ont pris la poussière, Et quand on a eu la Wii, la Gamecube a disparue. ça ne m'a rapporté que 12$, et ça m'a aidé un poil. Animal Crossing ne valait pas mieux, genre 6$, et j'aurais souhaité ne jamais l'avoir échangé, pour raisons sentimentales, mais aussi pour ma santé mentale. Mais, la 360 a pris la place de la Wii, et ce fut au tour de la Wii de prendre la poussière aux côtés de mes jeux Game Boy Colors et Game Boy Advance.

Aujourd'hui, j'avais décidé de dépoussiérer ma Wii pour jouer un peu à Starfox Adventures. Je garde habituellement ce jeu dans un carton rempli d'autres jeux, câbles, manettes et cartes mémoires, Mais je ne le trouvai

pas. J'ai regardé pendant au moins 15 minutes, creusant vers Tony Hawk et Grand Theft Auto et Pokémon - J'allais laisser tomber pour jouer à la 360 quand je trouvai quelque chose au fond du carton. C'était une boite sans étiquette que je n'avais jamais remarquée, mais en l'ouvrant...

Je vis Animal Crossing, et dans le petit espace en bas à gauche il y avait la petite carte mémoire avec les jeux NES dedans. J'imagine que c'était la ville de ma petite sœur, ou une copie qu'un ami a oublié chez moi, alors je le mis avec un sourire, plus par nostalgie qu'autre chose.

On pouvait remarquer rapidement que quelque chose clochait, encore plus quand on grandit et qu'on a la chose en question. Les divergences sont amplifiées, et tout de suite en l'entendant, je sentais que la musique n'allait pas. Je ne sais pas quoi- mais un truc n'allait pas. Au tout début à l'écran titre, la musique commence avec les rythmiques, puis vient le piano.

Il n'y eut pas de rythmique, ça arriva direct au piano, et après quelques secondes, la batterie arriva...mais décalée. Un petit peu, assez pour que je m'en rende compte et en sursaute un peu, comme si quelqu'un avait décalé le rythme et changé la tonalité du piano. Le logo arriva normalement, mais le copyright et le 2001, 2002 Nintendo avaient disparu, laissant place à un 8 mis sur le coté, comme le symbole infini.

A ce moment, je pensais que ce n'était que des glitchs mineurs - les graphismes étaient bons, et le reste était normal, alors j'appuyai sur start.

Normalement il y a cette scène de chargement où l'on parle à un des habitants du village pour sélectionner un fichier. Il y en eut un, mais étrange : ce n'est pas un perso que je connaissais., C'était un chien avec la même silhouette que Kéké Laglisse, mais il était tout noir et avait des yeux jaunes brillants. Dans le label du nom, il n'y avait pas de nom. C'était une version altérée de Ramsès, le chien-momie qu'on voit dans les versions DS et Wii.

Autre chose bizarre : le langage. Au lieu du petit blabla bizarre mais mignon qu'on entend, c'était plus bas et prononcé, ça ressemblait pas à rien : on aurait dit un langage étranger authentique, et le ton de la voix rendait la chose plus sinistre et intense, bien plus que ce que le jeu peut paraître. Le dialogue était normal, Mais quand on commence une nouvelle ville, Kéké Laglisse est supposé présenter le jeu.

Évidemment, ce n'était pas le cas, Et ce Lucky bizarre arriva au discours normal de Kéké, jusqu'au bout. Il disait que la vie en soi est solitaire, mais avec des amis, ça peut être plus amusant, surtout si on est avec quelqu'un...POUR TOUJOURS. Je ne sais pas si vous avez déjà fait reset en pleine partie, mais quand Resetti, cette purée de taupe, vous gronde pour avoir fait reset, la police de caractère prend une grosse taille. le "pour toujours" était aussi gros à ce moment. J'essayai de joindre les pièces dans ma tête. J'étais pas très content de cette version du jeu, je l'avoue. Mais avant que je puisse m'en remettre, la scène du train arriva.

Je ne vais pas dire que j'étais effrayé comme tout, mais JE VIVAIS dans une vraie creepy pasta ! Je veux dire, quoi, ce genre de truc n'arrive qu'une fois ! J'ai pensé, “Quel mal un jeu peut-il faire ? C'est Animal Crossing.” Je me sentais vraiment comme un attardé. La scène du train commençait déjà. Charlie arriva normalement, pour me demander la date, je la confirmai, il me remercia, ria de sa blague, et le reste du speech se déroula comme dans mes souvenirs. ça semblait normal, et je me sentis un peu mieux.

Jusqu'à ce que je remarquai la femme sanglier, Joan, qui vend les navets le samedi.

Si vous êtes attentifs dans Animal Crossing sur Gamecube, vous remarquerez qu'elle est assise derrière vous dans le train, ronflant, et de temps en temps se réveillant et regardant autour d'elle...Et bien, d'abord, Joan avait des grosses poches sous les yeux, et ils semblaient plus fuyants, comme si elle était fatiguée. Et quand elle ouvrait les yeux... ils saignaient. Le sang, et ses iris, étaient hyper réalistes: comme si on avait filmé quelqu'un avec des yeux ensanglantés et avait collé ça sur la texture. J'ai hurlé et j'ai failli échapper la manette : le jeu continua.

Charlie me demanda mon nom. Je n'ai rien tapé de précis, mais...quelque chose lui dit que mon nom était Lucky. Le clavier du jeu bougeai tout seul, et le bruit de sélection d'une lettre faisait un espèce de couinement à haut volume, comme un cochon égorgé. Normalement, il rit quand il voit le nom...mais il resta silencieux. Il me regarda, inexpressif. Il me demanda alors si j'aimais mon nom. Le curseur bougea tout seul sur “C'est cool, non?”

Il n'y eut pas de texte ensuite. Charlie me regardait. Je ne pouvais pas bouger : la musique en arrière plan, qui était normale jusqu'à maintenant, commença à faire des "hummmm" et des bruits étranges de plus en plus

fort. J'étais figé : je ne pouvais pas regarder ailleurs alors que Charlie cligna. Quand ses yeux s'ouvrirent, ils étaient comme ceux de Joan’s, mais plus gros, et on voyait bien le sang couler le long de la tête jusqu'à la bouche. La musique allait à un point où il fallait que je me couvre les oreilles jusqu'à la fin.

Tout s'arrêta d'un coup : plus de musique, plus de sifflement de train. rien. Charlie continuait à saigner en silence, regardant fixement en saignant. Le sang commençait à s'accumuler sur ses jambes, et se répandait au sol goutte à goutte. On pouvait l'entendre durant tout ce temps, même par dessus la musique. Plic. Plic. Plic.

Puis les hurlements commencèrent. Je n'ai jamais rien entendu de tel : long, hideusement faits et qui remplissaient mon crane, limite faisant une boucherie en dedans. Charlie commença à fondre devant moi : Sa bouche rentrait dans son visage, ses oreilles dans sa tête, et ses yeux dans tout et couvraient tout de sang alors que les hurlements allaient plus forts et les symboles infini, en résolution très basse, flashaient sur l'écran à différents endroits, puis, aussi vite que cela commença, l'horreur s'arrêta. Écran noir. Plus rien d’autre.

Je me forçai à me lever, et je crois que j'ai vomi aussi. J'ai pris tout ce qui me restait de force pour m'approcher de la Wii et l'éteindre. Je restai allongé par terre pendant 15 minutes.

Avant d'éteindre, j'ai vu quelque chose. ça avait des yeux, et ces yeux m'attendaient aux pieds du lit cette nuit-là. ça m'a réveillé, ils étaient blottis là. Je pouvais le voir du coin de l’œil. Il attend que je le fasse.

Ceci était ma lettre de suicide.

Au revoir.

[image]

God's Mouth

Je reprenais mon souffle en regardant God’s Mouth. Je me sentais comme le Grand Méchant Loup prêt à intercepter les trois petits cochons alors qu'ils venaient de se barricader. Je souriai à cette pensée et me tourna vers Margaret. Elle était à quelques mètres de l'entrée de la caverne, portant un bâton de marche près de sa petite poitrine. “Vite !” l'appelai-je. Je me tournai vers la caverne, toujours souriant. Un vieux panneau pourri par le temps indiquait ‘Caverne de God’s Mouth : ne pas entrer !’ Quel vieux cliché.

Margaret arriva finalement à me rejoindre et resta à mes cotés, essoufflée elle aussi. Je regardai en bas et ris. “Regarde ça ! 'God’s Mouth' La Bouche de Dieu. Je me demande où est le Trou de Balle de Jésus...” J'eus un petit rire. Margaret était moins amusée.

“Donne moi cette putain de bouteille d'eau,” dit-elle, exaspérée. La bouteille ouverte rencontra ses lèvres, et pendant un moment, un sentiment de paix me traversa en al regardant boire. Enfin non, pas de paix. Un sentiment autre, j'arrive à mettre le doigt dessus, mais je n'arrive pas à trouver le mot exact pour le décrire. Encore une fois, an gros cliché, mais ça fait du bien de sentir cet étrange bien-être.

Je soupirai et allumai ma lampe torche. Je pointai dans la caverne. Noir. God’s Mouth. ça ressemblait à une antithèse du Saint-Esprit. Me tournant vers Margaret. “Tu es prête ?” demandai-je. Elle était finalement debout. Elle hocha. Lui tapant amicalement dans le dos, nous entrâmes dans God’s Mouth.

L'intérieur ne ressemblait pas aux autres grottes que j'avais explorées. Sombre, triste, et infiniment noir. La caverne semblait s'étendre à l'infini, peu importe où ma lampe pointait. Le sol rocheux était humide et imposant. La dernière lumière naturelle disparut derrière Margaret et moi alors que nous explorions de plus en plus loin. Je trouvai étrange combien le monde semblait être devenu doux et impérieux à présent, malgré les stalactites, stalagmites, et autres formations de rochers du coin. On dirait que même entre les dents pointues de Dieu je pouvais m'allonger et reposer à jamais. C'était confortable.

Apparemment, Margaret n'était pas d'accord. Elle restait collée à mon bras, tremblante un peu. Je soulevai un sourcil. “Tu veux ta veste ?” lui demandai-je. J'essayai de la regarder et de communiquer non-verbalement le plus explicitement possible jusqu'à ce que je remarque que nous nous étions perdus dans les méandres de la Bouche. Je mordis ma lèvre et attendit, mais elle ne répondit pas. Pendant deux minutes, nous marchions en silence. Elle s'arrêta et ne fit aucun mouvement. Je m'arrêtai aussi.

“Pourquoi est-ce qu'on est là ?” dit-elle. Elle semblait irritée. Je ris un peu – plus pour m'apaiser moi-même que pour elle – et mit la lampe sous mon visage. Des ombres glauques tailladaient mes contours de visage, “BOUH !” hurlai-je, en riant. Elle ne bougea pas.

Je soupirai. “Je croyais que tu voulais y aller,” dis-je. Je remarquai la puissance de l'écho dans la caverne qui était telle que le moindre son se répercutait partout. “Je veux dire...” continuai-je, me grattant le menton, “Tu as dit que tu voulais voir la nature pour les vacances. Et tu semblais fascinée quand je t'ai parlé de ma visite des cavernes de Mammoth il y a deux ans. Alors…” Ma voix resta en suspend. Je sentais toujours son irritation.

“Non,” dit-elle. Je sursautai. “Non, TU voulais aller ici. Je voulais aller à la plage ou même chose. Mais non, une caverne. Une caverne, Nathan!” Elle sonnait comme le Grand Méchant Loup, maintenant. “Je sais que tu as cette obsession pour l'exploration et tout, mais je ne voulais pas m'en mêler. Ne te méprends pas, J'adorerais prendre l'air avec toi dans un lieu naturel, mais ça,...” Je la sentais bouger les bras et gesticuler en parlant. “C'est l'air d'une caverne, pas de l'air frais. Cet air est fermenté ! Et puis, c'est pas illégal, ça ? On pourrait pas repartir ?”

Nous restions là. Le seul son qu'on entendait était l'électricité dans l'air être étouffé et adouci par l'atmosphère. Finalement, je commençai à marcher. Je n'entendis pas Margaret me suivre, mais je continuai droit devant. Puis, “Nathan,” dit-elle, “Stop. arrête-toi.” Alors je m'arrêtai.

“Pardon,” dit-elle. Je l'entendis se rapprocher de moi. “Je suis fatiguée et je suis pas habituée aux grandes marches et grimpettes. Je suis juste crevée.”

“ça va,” dis-je. Elle m'attrapa le bras. “Non vraiment, ça va.” Je secouai la tête. “Où est la sortie ? Je ne m'en rappelle pas.” Je sentis Margaret se

figer. Aucun de nous ne s'en souvenait. A cause de la confusion de la dispute, j'avais oublié dans quel sens nous étions partis. Idiot, pensai-je, j'aurai dû ramener une putain de corde ou quelque chose pour baliser le chemin de la caverne. Il me fallait agir, alors sans trop de pensées, je me tournai de 180 degrés et dis-je, “Par ici.”

Nous marchions pendant ce qui semblait être des heures. Mes pieds suaient et me faisaient mal, et j'entendais Margaret geindre derrière moi. Elle me tenait fermement la main. Je me sentis horrible. Tout ça était ma faute.

Puis, je me figeai. “Hey. Hey,” dis-je, “Mets ta main là. Sens cette roche.” J'entendis la main de Margaret palper le mur. “Tu trouves pas ça… anormalement chaud ?” dis-je. Elle ne répondit pas. Je commençai à suivre un chemin le long de ce mur, le palpant en même temps, la lampe devant moi. Soudainement, je sentis une douleur aiguë à la tête quand celle-ci rencontra le plafond de God’s Mouth.

“Aïe ! Merde !” criai-je.

“Oh, Nick, ça va ?” demanda Margaret. Elle semblait au bord de la panique.

“ça va,” dis-je. “Reste calme. On va sortir d'ici, promis.”

Je repartis, pointant cette fois ma lumière vers le plafond.Le couloir devenait de plus en plus étroit. C'était étrange. “Euh écoute, Margaret, mon ange,” dis-je, les dents serrées, “Je crois qu'il faut faire demi-tour.” Margaret soupira derrière moi.

Encore une fois, nous marchions pendant longtemps. Je gardai ma lampe dirigée au plafond, toujours. Pour sur, l'espace dans la caverne devenait de plus en plus petit. S'il y avait encore un poil de lumière dans God’s Mouth sans compter ma torche, je suis sur que Margaret aurait vu le blanc de mes yeux paniqués. Nous étions complètement perdus.

Je lâchai la main de Margaret et commença à chercher mon chemin le long des murs. “Non, Nathan !” cria-t-elle. Je continuai. Il fallait sortir. Si nous étions perdus, personne ne pourrait nous retrouver.

Je continuai à suivre le mur jusqu'à sentir un coin. “Merde,” dis-je fort.

“Margaret, je crois qu'on est dans une impasse.” Je regardai derrière moi. “Margaret ?” Pas de réponse. Bordel de merde.

Je commençai à répéter mon processus, courant presque en sentant le mur défiler sous mes doigts. de la roche froide et des pics déchiquetés. Soudainement, je me retrouvai dans un autre coin. “Putain, merde,” hurlai-je. “Margaret !” Ma voix avait un son désespéré. Au coin de la cave où je suis passé tant de fois déjà, j'entendis un bruit. C'était comme du bruit blanc qu'on voit dans une télé. Je collai mon oreille au mur de pierre. Il semblait devenir plus chaud. J'entendis les bruits étouffés de Margaret de l'autre côté du rocher. Elle hurlait.

“Non non non,” disait-elle. “Non non non non non.” Je commençai à courir au hasard le long des murs autour de moi. Un horrible sentiment me traversa alors que je réalisai ce qui se passait. Il n'y avait pas d'entrée. Pas de sortie. Seulement moi et les quatre coins.

Je sentis le sang couler des coupures que je prenais à force de lancer mon corps contre les murs de la caverne. Ils s’approchaient de moi. Ils venaient pour tuer, et bientôt ils m'écraseraient complètement, transformant ma cage thoracique en une bouillie sanglante.

Je m'assis là, au milieu de la salle, attendant la mort. Ma lampe torche commençait à faiblir. Finalement, je sentis un des murs se presser contre mon dos. Je commençai à pleurer en me recroquevillant par terre. Je laissai ma lumière rouler le long du sol légèrement bosselé. Les larmes aux yeux, je me tournai et regardait ma lampe torche. Son dernier rayon qui disparaissait pointait vers quelque chose pas très loin de mon visage. Je plissai dans les ténèbres. Mes yeux s'agrandirent et les larmes coulèrent de plus belle. Les rochers perçaient ma peau à présent et le sang commençait à couler de plus belle.

Et là, dans la dernière lumière de ma torche, apparut l'apéritif. La lumière illuminait une main aux ongles rouges, et je hurlai d'agonie en regardant God’s Mouth mâcher son repas.

[image]

Pokémon

Glitchett, le Taupiqueur buggé

Vous vous rappelez de la première fois où vous avez vu des bugs dans Pokémon? Moi, je m'en souviens. Été 1999, au Kingswood Summer Club. Pokémon Rouge et Bleu étaient sortis l'année précédente, ce qui me donnait à peu près 8 ou 9 ans. La folie Pokémon battait son plein ici, en Angleterre - tous les jours je portais ma Gameboy Color jaune-Pikachu, Pokémon Rouge branché dessus en permanence. Moi et mes amis nous connections souvent avec le câble link pour des échanges et des duels qui duraient jusqu'au soir, ou juste avant que les parents viennent nous chercher pour rentrer.

Au milieu de l'été, notre 'groupe' commençait à sentir que nous avions fait le tour. Bien sur, je ne crois pas que nous les ayons tous attrapés - cela semblait impossible à l'époque. Nous étions tous avec des pokémons de niveau 100, avions vaincu la ligue plus de fois qu'on puisse se souvenir. Le jeu commençait à perdre de sa saveur, et il restait encore quatre longues semaines de vacances. Puis, nous avions vu Missingno.

Je me souviens du premier gamin qui l'a eu - il nous a dit que c'est son frère qui lui a montré comment attraper ce super pokémon méga-rare. Nous nous étions réunis autour de lui alors qu'il nous le montrait - Cet espèce de 'L' inversé, tordu, magique, qui gardait la clé pour avoir des bonbons rares infinis. Nous avions tous voulu tenter de chopper ce Pokémon - alors il nous transmis le secret et nous indiqua comment le trouver.

Les jours suivants, notre petit groupe s'était transformé en chasseurs de bugs. Nous parcourions les magasines à la recherche de trouvailles de ce genre - On a visité Glitch City, vaincu tous les types de Pokémon de haut niveau sur la côte de Cramois'ile - On a même trouvé un Mew de niveau 7. Mais il y avait un glitch dont personne n'a trouvé la trace ailleurs. Bizarrement, je ne me rappelle plus les détails exacts de comment on l'a trouvé, mais je me rappelais du résultat - Glitchlett. La technique était basiquement la même que pour les autres pokémons bugs de Rouge et Bleu - Parler au vieil homme de Jadielle, puis voler quelque part - je crois que c'est lié à Céladon, je ne suis pas sur.

Glitchlett était un Taupiqueur buggé.. Le sprite était intact, sauf au niveau du visage, qui était buggé style Missingno. Et le cri était un peu bizarre aussi, mais je n'arrivai pas à voir ce que c'était. Son niveau n'était jamais visible, mais c'était probablement supérieur à 100, car il était quasiment impossible de l'attraper. Une Masterball cloné a pu faire la donne. On l'a surnommé Glitchlett, et cette nuit, nous avions analysé ce qu'il pouvait faire.

Le jour suivant nous avions comparé nos résultats d'enquêtes - on se considérait tous comme des experts en glitchs Pokémon. Les expériences avec Glitchett étaient variées - L'un a dit que ça avait tellement fait bugger son jeu qu'il a du supprimer sa partie. Les autres ont eu le jeu qui plantait directement dès qu'ils essayaient de se battre avec lui. Je fus le plus chanceux de ce côté là. Sa seule attaque était Tunnel, et il ne pouvait pas apprendre de nouvelles techniques avec des CT ou des CS, mêmes celles que Taupiqueur peut apprendre à la base. Contre les Pokémon sauvages, Glitchlett était une station spatiale - il ne perdait jamais de PP, et tous les Pokémon qu'on croisait, tous niveaux confondus, tombaient KO en un seul coup.

Mais l'attaque en elle-même était… bizarre. ça prenait toujours deux tours, mais après le premier, il se blesse lui-même en passant. Pas plus de détails qu'un “Taupiqueur est touché !”, et cet étrange cri, mais ça ne laissait pas une grosse marque sur lui. Les HP de Glitchett étaient plus élevés que tout ce que j'avais pu voir, et comme une seule attaque Tunnel suffisait pour mettre KO les Pokémon, ce n'était pas un problème. Il faisait un massacre lors des duels en link, et il a foutu une raclée à la ligue.

Je me souviens quand les choses sont devenues plus bizarres. Je faisais du leveling à une équipe grâce au bug - Vaincre les Pokémon sauvages avec Glitchlett semblait évident comme choix et j'avais levelé tous mes Pokémon comme ça dans le passé. Je m'étais levé tôt ce matin, exprès pour ça, et ait passé toute la journée à mettre KO des Pokémon sauvages. A ce moment, j'étais sous la couverture avec la lumière de ma Game Boy Color - Maman serait mécontente de me voir levé à cette heure. tout se passait bien et mon équipe se composait. Je devais vraiment beaucoup me concentrer, car il était trop tard quand j'ai remarqué que la santé Glitchlett allait expirer. Je sélectionnai Tunnel pour une dernière fois et le regarda descendre sous le sol… Comme prévu, j'eus le message “Taupiqueur est touché !”. J'entendis le cri perçant, plus fort que d'ordinaire, et mon

estomac se tourna quand je vis sa barre de vie à zéro. La barre se mit à clignoter, et la santé à partir dans l'autre sens avant que Glitchlett répète son cri de mort - un horrible bruit à présent.

“Taupiqueur a été tué ! Utiliser le Pokémon suivant ?”

Je sais que c'est un cliché dans ce genre d'histoires, Mais je m'en souviens. J'ai choisi “NON” - Mes autres Pokémon ne craignaient rien de leur adversaire cependant. Je me retrouvai dans l'écran principal, moi-même, dans le Donjon Inconnu. Ouvrir mon menu Pokémon confirmait ce que j'avais entrevu - mon bien aimé Glitchlett en haut de mon équipe, la santé à zéro. Je le sélectionnai, Je ne sais pas quel bien ça a fait… et j'ai remarqué quelque chose de différent. Peut-être que ça y était déjà, mais j'aurais quand même remarqué que Tunnel était sélectionnable hors combat.

Je pensais à un moment. Peut-être était-ce l’atmosphère, mais cette attaque me refroidissait. Glitchlett n'a jamais été blessé par des Pokémons sauvages, uniquement par ce mouvement. Ce n'est pas comme s'il se blessait dans sa confusion ou même genre… quelque chose qui l'a heurté et l'a ‘tué’ se cachait tout le temps sous le sol, attendant, sapant la vie de Glitchlett à chaque fois qu'il combattait. Son cri de mort me résonnait aux oreilles en réalisant ce que j'avais fait. Mon pouce restait au dessus du bouton A, mon cerveau me disant de faire Tunnel et de sortir d'ici, mais mon estomac me faisait mal à cette pensée. Qu'est-ce qu'il y avait en bas ??

Je n'avais pas le choix. La sortie était trop loin, mes Pokémon restants ne tiendraient pas les combats. Avec une boule dans la gorge, je choisis Tunnel, mon sprite tourna comme s'il se téléportait et l'écran devint noir.

Je ne fus pas surpris quand je réalisai où j'avais atterri. Pas l'entrée d'une grotte, pas même le centre Pokémon le plus proche, mais une caverne buggée qui finalement était une sorte de version buggée de la caverne des Taupiqueurs. Je regardai mon équipe Pokémon, et vit que Glitchlett avait récupéré ses HP. Mais il était à présent le seul membre de l'équipe Pokémon, les 5 autres avaient disparu. Je choisis Tunnel encore. Chen m'engueula - me disant que c'était apparemment pas le moment pour ça.

Je commençai à chercher la sortie. Mon sprite marchait doucement, comme s'il rampait au lieu de marcher, alors que je marchai dans la caverne aux murs buggés, tournant au rouge, tremblants et pulsants comme si j'étais

dans les entrailles d'un monstre. Lentement, la musique commença à revenir - horrible, aiguë et distorsionnée, c'était silencieux au début mais le volume augmentait au fur et à mesure. Comme s'il jouait quelque chose de familier - une chanson particulière derrière les sons horribles et buggés. Sans y penser, je chantai des paroles qui collaient avec la chanson. “Taupiqueur-pic, Taupiqueur-pic, Trio Trio Trio… Taupiqueur-pic, Taupiqueur-pic, Trio Trio Trio…“

Puis soudain, un Pokémon.

“Un Triopiqueur sauvage apparaît !”

Alors que la musique de bataille version distordue se joua, un Triopiqueur de niveau 225 apparut devant mes yeux. Le cri était affreux, un cri téléporté qui se transformait en profond grincement avant de s'arrêter. Le sprite du Triopiqueur, comme pour Glitchlett, était déformé - les trois visages de Triopiqueur sertis de trous à la place des yeux, des trous qui semblaient douloureux. Le bas du sprite était méconnaissable - ça ressemblait à six bras déformés et griffus, sortant du sol autour du Triopiqueur. Mon seul Pokémon fut lâché et le sprite du dos de Glitchlett apparut. Son cri se joua, il semblait plus faible.

Je pris rôle de spectateur car le jeu fit tout à ma place - sélectionnant une attaque dans le menu. Bien sur, Tunnel fut la seule option. Mes mains devenaient moites alors que j'agrippai ma Game Boy - le souffle coupé. Triopiqueur attaqua en premier.

“Triopiqueur utilise Griffe !”

ça toucha 6 fois, chaque coup arrachant un cri horrible de mon Pokémon buggé. Glitchlett se retrouva avec peu d'énergie.

“Taupiqueur utilise lutte !” ça ne fit presque rien, évidemment, Mais c'était bizarre que Tunnel n'ait jamais perdu ses PP avant.

Comme avant, le jeu sélectionna l'attaque suivante.Quand attaque fut choisi, je remarquai que Glitchlett n'avait soudainement plus d'attaques. à la place, deux mots à l’emplacement des attaques. AUCUN ESPOIR.

Le cri du Taupiqueur résonna alors que Triopiqueur envoya une série d'attaques Griffe avec ses horribles bras. Glitchlett fut tué en un seul coup.

“Diglett est mort. Continuer ?”

Je n'ai pas bien compris la question, mais c'était pas grave. NON ai-je sélectionné, et l'écran de combat partit en fondu. Retour à l'écran principal, les murs et sols buggés me refaisaient face alors que la musique dérangeante se jouait. J'inspectai Glitchlett. Son sprite avait changé, bien que son visage n'est jamais visible, comme Triopiqueur il semble s'être formé en un cri pixelisé. Des lignes marron foncé coupaient le sprite - ça ressemblait à des marques de griffes, ou de sang. J'ai continué. Je ne savais plus quoi penser à ce niveau - que ce petit Pokémon a infecté mon jeu d'une manière plus grosse que ce que j'imaginais. Les Pokémon bug me semblaient mauvais alors, que ce n'était pas des choses avec laquelle jouer à la légère - une chose incompréhensible et incontrôlable.

Sans aucun Pokémon, je fus surpris de voir que je n'étais pas reparti vers un centre Pokémon ou même chose. Le jeu continuait comme si de rien n'était. C'est seulement quelques pas après qu'un autre Pokémon se montra face à moi.

“Un Triopiqueur sauvage apparaît !”

Ce sprite de Pokémon était différent du précédent - presque complètement défiguré. Le cri était si long. Sous l'amas de pixels mélangés, je pouvais voir 8 trous d'yeux, 8 mains griffues terribles et une bouche grand ouverte.

Sans Pokémon, mon dresseur resta face à cette chose.

Devant mes yeux, l'écran fondit au blanc et s'éteignit car les piles venaient de rendre l’âme. Ce que j'ai vu m'a maintenu en frayeur. Cette nuit je n'ai pas dormi. J'ai même sorti la cartouche de la Game Boy, au cas où.

Quelques jours plus tard, j'y ai rejoué. Je n'avais pas sauvegardé lorsque c'est arrivé, alors j'étais revenu à ma dernière sauvegarde. Glitchlett était à la tête de mon équipe, Tunnel étant sa seule attaque.

J'ai réfléchi un moment, avant d'abandonner cette partie pour toujours et en commencer une nouvelle.

[image]

Sous le lit

Depuis quelques jours, je n'ose plus bouger de mon lit car si je le quitte, je sais que la chose qui vit juste en dessous va m'attraper et me faire du mal, je n'arrive plus à dormir à cause de ses grognements féroces qui me donnent presque l'envie de quitter mon lit pour chercher de l'aide mais je résiste malgré la tentation de m'enfuir pour échapper à ce cauchemar qui dure depuis 1 semaine...

Ses yeux, gros comme une balle de golf, me fixent quand il se recroqueville dans un coin de ma chambre en adoptant une position étrange, rappelant celle d'un chien malgré son aspect humanoïde et sa peau qui semble partir en lambeaux sans oublier ses griffes qui ressemblent à des lames de râteau...

Mais dés que je pose un pied sur le sol, il rampe rapidement pour l'attraper et si elle rate de nouveau, elle se cache sous mon lit et grogne de nouveau, attendant patiemment que je fasse une erreur qui entraînera ma mort et la satisfaction de cette créature étrange.

Je sais que je suis condamné à rester dans mon lit jusqu'à ce que la mort m'emporte et que cette créature va rester cacher dans les ténèbres pour attendre une nouvelle victime...

[image]

Candle cove

super_pork
Topic: Candle Cove?
Quelqu'un se souvient de ce dessin animé? Ça s'appelait Candle Cove et j'y regardais quand j'étais petit. Je n'ai jamais retrouvé d'info dessus, même sur Internet. Je vivais à Ironton en ce temps là, mais je me rappelle que ça passait à des heures bizarres, souvent 16h.

peintre128
Re: Candle Cove?
ça m'a l'air familier... j'ai grandi à Ironton en 1972. ce n'était pas avec des pirates? je me rappelle d'une petite marionnette à l'entrée d'une grotte qui parlait à une petite fille.

super_pork
Re: Candle Cove?
Je savais que j'étais pas fou! Il s'appelait Pierrot Pirate. Il me faisait peur en plus. On aurait dit qu'il était recyclé à partir d'autre poupées. Sa tête était celle d'une vieille poupée de porcelaine. Je ne me rappelle plus de la

chaîne...

confitureman
Re: Candle Cove?
Désolé du up mais je connais parfaitement le dessin animé, SP. Je crois qu'il n'est passé que pour quelque mois en '71, pas en '72. J'avais 12 ans et j'y regardais avec mon petit frire. Je ne me rappelle plus de la chaîne, mais elle n'existe plus aujourd'hui. Ma mère me laissait zapper après les infos. Laissez-moi voir me rappeler...
Ça se passait à Candle Cove, c'était avec une petite fille qui s'imaginait des aventures périlleuses sur un bateau pirate. Le bateau s'appelait le Rigolo, et Pierrot Pirate n'était pas un très bon pirate parce qu'il avait trop facilement peur. La plupart du temps, il y avait une drôle de petite musique dans le fond, quelque chose qui semblait sortir tout droit d'un cirque. Je ne me rappelle plus du nom de la fille. Peut-être Janice ou Jade. Je pense que c'était Janice.

super_pork
Re: Candle Cove?
Merci !!! J'ai eu un flot de nostalgie quand tu as parlé du Rigolo. Je me rappelle qu'il avait un gros sourire devant, le bas souvent sous l'eau sauf quand il parlait. On aurait dit qu'il avalait la mer et il avait la même voix que Ed Wynn, ou presque. C'était tellement mal fait quand la caméra passait de la maquette en bois/plastique à la poupée dont ils se servaient pour les scènes où il parlait.

peintre128
Re: Candle Cove?
Haha, je m'en rappelle. surtout du " Il faut que tu ailles dedans, Pierrot! "

super_pork
Subject: Re: Candle Cove local kid’s show?
Putain peintre. Je voulais pas me rappeler. C'est ce qu'il disait à Pierrot quand il y avait un endroit effrayant comme une grotte pour aller chercher le trésor. Et la caméra faisait un effet stupide, elle zoomait à chaque fois qu'il s'arrêtait dans la phrase. " Il faut - que tu y ailles - Pierrot ! ". Pff. On voit bien qu'ils avaient un budget limité, avec sa bouche qui s'ouvrait avec des fils de pêche.
Vous vous souvenez du méchant qui voulait toujours avoir le trésor avant la fille et ses copains? Il avait une grosse moustache.

qevin_bert
Re: Candle Cove?
J'ai toujours cru que le méchant était pierrot.... J'avais 5 ans. Ça me faisait vraiment peur.

confitureman
Re: Candle Cove?
C'était pas le méchant, c'était son bras droit, Horace Horrible. Il avait un monocle, aussi... Je croyais qu'il n'avait qu'un œil.
Le méchant était une autre marionnette, le Preneur de Peau. J'arrive pas à croire ce qu'on nous faisait regarder à l'époque.

qevin_bert
Re: Candle Cove?
Oh lui !
Je fermais mes yeux à chaque fois que sa petite musique jouait... on entendait les premières notes et son rire avant qu'il arrive. Il descendait de nulle part. C'était un vieux squelette avec un haut-de-forme et une cape et ses yeux de verres trop gros pour son crâne.

super_pork
Re: Candle Cove?
Son haut-de-forme était bizarre... Il n'était pas censé être fait de peau ??

confitureman
Subject: Re: Candle Cove local kid’s show?
Oui je pense aussi. sa mâchoire ne faisait que bouger en avant et en arrière. Un coup la fille demandait : “ Pourquoi votre bouche bouge comme ça ? "
Il regardait la caméra au lieu de la fille et répondait : “ Pour t'arracher la peau ! ”

super_pork
Re: Candle Cove?
Je suis trop content que les gens se rappellent de ce truc merdique.
Je me rappelle d'un cauchemar, la musique d'intro venait de se terminer et un épisode commençait, puis ça devenait tout noir avec tout le monde devant, sauf le Rigolo qui ne tenait probablement pas et Horace Horrible. Mais la caméra était juste devant leur visage, et ils criaient. Des fois la caméra passait à un autre. Les marionnettes bougeaient comme si elles avaient des convulsions ou faisaient une crise d'épilepsie... La fille ne faisait que de pleurer et se plaindre, comme si ça faisait des heures qu'elle

endurait ça.
Je me réveillais en sueur à chaque fois que j'avais ce cauchemar...

qevin_bert
Re: Candle Cove?
Je ne pense pas que ce soit un rêve, je m'en rappelle... C'était un épisode.

super_pork
Re: Candle Cove?
Impossible... Je te dis, il n'y avait pas d'histoire ou quoi que ce soit. Juste des cris et des pleurs. Pendant tout l'épisode.

qevin_bert
Re: Candle Cove?
peut être que j'y imagine parce que tu l'as dis mais je jure devant dieu que je m'en rappelle. ils ne faisaient que crier.

confitureman
Re: Candle Cove?
Oh putain. Je me rappelle de Janice qui tremblait. Et le Preneur de Peau qui criait si fort et bougeait si fort que j'ai cru que sa mâchoire allait se détacher. J'ai éteint direct et je ne l'ai plus jamais regardé. J'ai couru dire à mon frère qu'on ne le regarderait plus, en tous cas sans moi.

peintre128
Re: Candle Cove?
j'ai vu ma mère aujourd'hui. je lui ai demandé si elle se rappelait du dessin animé. elle a dit qu'elle était surprise que je m'en souvienne. quand je lui ai demandé pourquoi, elle a dit : “parce que c'était vraiment bizarre quand tu disais 'je vais regarder Candle Cove maman' et que tu te plantais devant la télé, à juste regarder de la neige... t'avais de l'imagination avec ton petit show de pirates.”"

[image]

La Malédiction d'Akinator

Si vous êtes comme je suis, vous passez le temps à surfer sur le net, dans l'espoir de trouver quelque chose à faire. Vos amis vous aident en vous envoyant des liens vers des sites web sympa. L'un de ces sites garde une entité virtuelle nommée Akinator. J'en avais entendu parler, mais j'avais jamais essayé jusqu'au jour où des amis m'y ont poussé, un soir. Je n'oublierai jamais cette nuit ; c'était la nuit où ma santé mentale a commencé à décliner vers la folie qui l'entoure à présent. Je ne serai plus jamais capable de cesser de me demander si quelqu'un n'est pas en train de me regarder à cause de ce putain de truc, mais il fallait m'y faire. Il faut que je sois assez fort pour le réaliser. C'est juste…énervant de se sentir constamment espionné. Je vais faire de mon mieux pour vous raconter, mais uniquement parce que je veux qu'on sache l'horreur de la perte de sa propre vie privée.

Comme je le disais, tout a commencé lors d'une fête, quand mes amis m'avaient proposé d'essayer. Dans l'ambiance, j'avais décidé d'essayer avec eux. Basiquement, Akinator devine à quel personnage vous pensez. Il vous dit de penser à quelqu'un, réel ou de fiction, et vous pose une 20aine de questions pour qu'il le devine. Plus souvent qu'on le croit, il y parvient. Parfois on peut le piéger, mais pas souvent, d'après mes amis. Je commençai avec un truc facile ; comme mes potes et moi étions assez beurrés, on a pensé au perso le plus drôle qui nous est venu à l'esprit sur le moment : Shrek. Le génie virtuel devina tout de suite, évidemment. Plus le perso est connu, plus vite il y arrive, je suppose. J'en flippais presque de

voir à quel vitesse il avait deviné, cela dit. Mes amis ne disaient rien, mais je regardais le génie droit dans les yeux, je ne pouvais m'empêcher de remarquer qu'il me regardait intensément aussi. Mon œil eut un spasme nerveux, mais je pense que c'est à cause de l'odeur des joints. Mes potes se marraient en me regardant regarder le génie comme un cerf regarde les lumières d'une voiture sur la route, mais ils cessèrent de rire vite et l'un d'eux me demanda si j'allais bien. Certains ont eu un rire, mais je ne leur en veut pas ; ils planaient bien à ce moment. Je ne me tourna pas vers mon pote, cela dit. Je ne lui ai pas répondu. Je continuai à regarder cet effrayant génie. Enfin effrayant, c'est un peu exagérer, mais je n'ai pas quitté les yeux de l'écran. C'est comme si j'avais été hypnotisé un instant. J'ai finalement fermé l'explorer et me suis remis à ma beuh, mais je n'ai pas pu sortir l'image d'Akinator de mon esprit.

Le matin suivant, je me réveillai sur le sol de ma chambre. Je ne pensais plus à Akinator, mais je me sentais horrible à cause de la nuit précédente. Je toussai beaucoup, ne voyais pas clair, et essayai de garder mon équilibre. Cependant, je me mis devant l'ordi et l'alluma. Avant même que j'ouvre Internet Explorer, une fenêtre DOS s'ouvrit à l'écran. Je restai coi un moment, puis toute une phrase s'afficha dans le terminal qui restait vide avant ça : “Jouons à un jeu. Réfléchis bien.” ça a affiché le message directement, comme sur MSN ; pas les lettres une par une. J'ai vite fermé, sans rien penser de plus. ça doit être mon imagination, puis c'est peut-être une notification Windows. J'ouvris IE, regardai mes e-mails et Facebook. Rien de neuf sur Facebook, Je revins sur Yahoo! Mail. Je vis que j'avais 3 nouveaux messages, qui semblait bêtement normaux. Mais quand je les regardai un par un, l'un d'entre eux avait une adresse bien trop troublante pour une simple coïncidence : genie@fr.akinator.com. J'ai vérifié, cet e-mail n'existe pas, et n'a jamais existé. Je commençai à m'inquiéter, J'ouvris le mail. c'était pas grand chose, mais les seuls mots écrits m'ont fait bondir de mon siège. “Tu es sur que tu le veux ?” était affiché face à moi. Je me souvins alors de deux détails : d'abord, je n'ai jamais donné mon adresse mail à Akinator, à aucun moment, et ensuite, je réalisai ce que le terminal m'avait dit plus tôt, et que je n'avais pas de visions. Sans prévenir, je glissai, tombant de ma chaise. Je fermai l'explorer, espérant que rien d'autre n'arrive. Rien de sérieux, vraiment. J'aurais qu'à me créer une nouvelle adresse mail s'il le faut.

Quelques heures plus tard, après m'être lavé et étant plus alerte, je décidai de revenir sur l'ordi, pensant que ce qui s'est passé avec Akinator

n'était qu'une blague ou une erreur. Je rouvris IE, voir si un de mes potes a posté quelques photos de la soirée d'hier. Je tapai l'URL de Facebook dans la barre d'adresse, mais quand la page chargea, c'était vide. L'URL était bien *www.facebook.com*, mais il n'y avait rien que du blanc. Je fis "Actualiser" plusieurs fois, mais renonça, pensant que ma connexion avait encore foiré. Juste avant le moment où j'allais fermer la fenêtre, l'URL disparut de la barre. Du texte incompréhensible avec des caractères bizarres commençaient à apparaître, puis ça chargea le site d'Akinator. Au lieu de m'accueillir avec l'habituel “Bonjour, Je suis Akinator. Pour commencer à jouer, cliquez sur Jouer”, cela dit, il n'y avait pas de bulle de dialogue. Le génie me regarda simplement, puis finit par faire apparaître une bulle de dialogue qui disait, “Pourquoi m'ignores-tu ? Je veux juste jouer.” Mes yeux s'écarquillèrent, et je fermai immédiatement la fenêtre. Mon cœur commença à battre, et je ne comprenais pas ce qui se passait. Avec un mal de crâne, j'allai vers la cuisine, essayant de me trouver à bouffer pour tenter d'oublier Akinator. Je pris une pomme dans le frigo et revins dans la chambre. Malgré mon bon sens, je revins sur l'ordi, m'attendant à ce que Akinator fasse du bordel. Pas cette fois-ci, et je ne sais pas pourquoi. Peut-être qu'il se décidait à me laisser tranquille pour l'instant…

Je surfai sur le net pendant au moins 20 minutes, pensant que toutes les traces du génie avaient disparu. J'avais tort à mort, bien sur. En regardant mes mails encore une fois, mon écran de veille s'activa tout seul sans raisons, mais il avait changé. à la place des canalisations 3D habituelles, il avait pris l'écran de veille du texte défilant. les mots sortirent doucement de la droite de l'écran, comme si l'ordinateur me parlait. “Je te retrouverai. Joue avec moi. Tu ne me vaincras pas.” J'entendais presque sa voix me disant ça dans ma tête. J'essayai de le faire partir en fermant les yeux, comme mes parents me disaient quand j'étais petit, mais même sans voir l'écran, les mots flashaient dans ma tête comme sur l'écran de veille. Akinator brûlait son image dans mon esprit, s'assurant que je me souvienne que je ne suis jamais seul.

Les choses continuèrent ainsi sur mon ordi, les jours suivants, devenant de plus en plus envahissant dans ma vie. Des pages blanches continuaient à remplacer certains sites, et je continuais à recevoir des mails du génie. Il m'avait complètement bloqué de Facebook, et j'étais sur le point de céder aux exigences qu'il mettait sur mon bureau. J'ai cru que je démolirai mon PC, essayant de me convaincre qu'il était temps que j'en change, de toutes façons. Malgré ça, je continue à sentir qu'il me suit. Il continue à me

répéter qu'il “veut jouer un jeu” et que je ne le "battrai jamais”. Il a même imprimé une page de test Windows avec des morceaux de son dialogue cachés et bizarrement espacés dans la page. Ma frayeur semblait sans fin, je ne dormais plus, et me demandais tout le temps si quelqu'un m'espionnait. Mais un jour, je n'en pouvais plus. Finalement, j'avais décidé de jouer à son jeu pour mettre fin à ce cauchemar. Je pensai à un perso que je savais qu'il devinerait : Alex DeLarge d'Orange Mécanique. JE tapai l'URL d'Akinator, me disant que rien de spécial n'arriverait, vu que j'allais enfin le contenter. La page commença à charger correctement, mais soudainement prit un fond noir. Un clipart représentant un haut-parleur m'incita à monter le volume. Sans crainte du danger imminent, je tournai le volume à fond. Une voix calme, profonde, commença à me parler. Je suppose que c'était Akinator en personne.

“Salut. Tu es prêt à jouer ?” demanda-t-il.

“Pourquoi tu me fais ça ? Pourquoi ?” répondis-je en prenant le micro du PC.

“Pour voir si tu le mérites.”

“Mériter quoi ? Qu'est-ce que je peux gagner à supporter tout ça ?”

“Mériter la compréhension.”

“Compréhension de quoi, exactement ?”

“Que tu n'es pas le seul ici.”

“Ben là, je le vois bien, évidemment.”

“Non.”

“…Quoi ? Non ?”

“Non. Inacceptable.”

“Peu importe…mais oui, je suis prêt pour ton jeu à la con.”

“Bien.”

“Mais si je le fais, tu cesseras de me tourmenter ? S'il te plaît ? Pour

l'amour de Dieu, arrête ça !”

“J'ai déjà arrêté. Tu es à toi seul la victime et le bourreau.”

“Mais qu'est-ce que ça veut dire ?”

“Seul toi le sauras. Commençons.”

“Attends, QUOI ?? Dis-le !”

Il ne répondit pas. L'image cartoon du génie arriva dans un fondu à l'écran, entouré par sa page d'accueil habituelle. Tout semblait normal, du moins jusqu'à ce que le génie se tourna vers moi. La bulle de dialogue apparut, mais vide. Avec mon perso en tête, je commençai à répondre à ses questions. Occasionnellement, des questions du genre “Est-ce que tu me détestes ?” arrivait, ce qui commençait à m'énerver. J'en avait marre de ces conneries. Il devina juste au premier round, mais après ça, les questions continuèrent. Il me demanda pourquoi je l'ignorais et si je voulais un ami à mes côtés. Je continuais à cliquer Non, étant la seule bonne chose que je puisse faire à ce moment. Après 10 questions, 10 questions sans rapport avec le perso, il s'arrêta. Le jeu se finit avec sa victoire, mais pas sur le jeu lui-même. Au lieu de son sourire ravi qu'il a lorsqu'il devine juste, il avait un sourire mauvais directement dans ma direction. La bulle de dialogue apparut, et au lieu de son speech habituel, les mots s’écrivent un par un, comme tapé sur un ordi en direct, comme s'il me parlait. “J'ai gagné, tu as perdu. La vie est courte ; prends garde à tes arrières.” et soudainement, mon écran vira au noir. l'affichage commença à se distordre, du gros bruit blanc sortit des haut-parleurs, et mon écran afficha un écran bleu d'erreur. Plantage. Ayant expérimenté la peur durant ces derniers jours, je n'ai pas tiqué une seconde ; j'ai alors simplement réfléchi à ce qu'il avait dit.

Je n'ai pas quitté la maison depuis, mais je me demande encore : Pourquoi a-t-il fait ça ? Veut-il juste un ami ? Etait-il simplement fatigué de servir les autres pour les amuser ? Je ne le saurai jamais, et franchement, je m'en contrefous. Tout ce que je sais, c'est que je vais acheter un nouveau PC, et que je ne serai plus jamais seul, grâce à Akinator. Quelqu'un sera toujours là pour regarder derrière mon épaule. Je me réveille tout le temps dans mon lit d'un seul coup les yeux grands ouverts, sachant que quelqu'un me regardait. Quelqu'un me regarde.

[image]

Pokémon Bleu Larme

“Pardon, monsieur. Combien pour ceci ?”

“Gratuit, prends-le.”

“Quoi ? Vous êtes sur ? Je peux vous l'ach-“

“J'ai dit que tu pouvais le prendre ! Maintenant fous le camp !”

Ceci est le bref échange que j'ai eu avec un jeune homme dans les 28 ans dans un marché aux puces où j'étais allé. J'ai toujours trouvé des trucs intéressants dans les vide-greniers et les marchés aux puces. J'y vais d'habitude pour des bouquins, mais il m'arrive de trouver d'autres choses qui valent le coup.

Je n'avais pas trouvé de livres cette fois là ; les ventes se limitaient aux jouets, fringues pour jeunes enfants et bébés, et quelques trucs qui serviraient à une jeune mariée. Tenues de soirées, des livres Harlequin (Je ne peux pas lire des trucs trop romantiques, je préfère les romans policiers), bijouterie et quelques boites à maquillage, la grande majorité déjà utilisées.

Je trouve ça de mauvais goût d'utiliser des boites à maquillage déjà usées. Si on en a plus besoin, autant la jeter. Faut pas jouer avec des trucs qui ont touché quelqu'un d'autre…c'est anti-hygiénique. Je gardai ces pensées pour moi-même, cependant, en continuant mon périple.

Alors que j'allais repartir, une chose bleue cachée sous une peluche de lapin usée attira mon attention. Les couleurs m'ont toujours piégé ainsi, surtout le bleu, alors j'ai soulevé la peluche pour regarder. A ma surprise, c'était une cartouche de Pokémon Bleu. Je n'en cherchais pas une spécialement, mais j'ai ressenti de la nostalgie…même si la 1ère génération n'était pas ma préférée, ça reflétait une époque simple de ma vie.

LA cartouche avait le mot ‘Larmes’ écrit en noir sur l'image de Tortank. J'imagine que c'était un pseudo ou même genre, peut-être que l'ancien propriétaire pleurait beaucoup. C'est le genre des enfants, ces trucs, peut-être qu'ils étaient assez jeunes pour être des ‘pleurnichards’ et que ‘Larmes’ était un meilleur nom…Je ne sais pas. Quoi qu'il en soit, j'ai eu le jeu pour

rien, mais j'ai laissé 1$ sur la table quand même, pour me sentir moins coupable.

En rentrant chez moi, J'insérai le jeu dans ma GBA SP et l'alluma. Le son à l'écran titre était distordu…C'était la musique habituelle mais le ton était descendu énormément dans les graves, donnant un espèce de grognement…c'était…indescriptible. Naturellement, j'imaginais que c'était à cause de l'age, mais je tentai de jouer jusqu'à ce que ça plante.

L'ancien proprio, ce 'Larmes', avait laissé son fichier (comme je m'y attendais venant d'un jeu d'occase) mais pas d'infos sur le temps de jeu, pas de nom, rien de ce genre qui s'affichait lorsque la partie était sélectionnée. Curieux, Je choisis de lancer le fichier, juste pour voir. Un enfant peut avoir une intéressante partie avec des noms imaginatifs pour ses créatures…Une imagination innocente qui se raréfiait avec le temps et l'age…

Après avoir choisi la partie, j'arrivai sur un écran noir et du silence. Je me sentis déçu ; on dirait que le jeu avait déjà planté. J'allais éteindre quand un message apparut à l'écran.

Je commençai à lire, mais le texte s'affichait très lentement, anormalement lentement :

```
……….
On m'a tout volé…
Mon titre de champion…
Le respect de mon grand père…
…Même mes Pokémon sont morts par ta faute…
…Tu me le paieras…
Je viendrai te retrouver.
```

J'étais confus…Qui parlait ? Et à qui ? Mon cœur commença à battre par ce qui semblait être de la peur…J'avais déjà eu ça, mais je savais que ce n'était pas normal… mais la curiosité me maintenait dans le jeu.

L'écran noir fondit, La musique de la Tour Pokémon se joua normalement…Le son n'était pas cassé comme au début.

La scène se révéla et je reconnus l'endroit où j'étais, la Tour Pokemon. Le sprite du rival, Blue, était face à une des tombes de la tour. Il restait là quelques minutes, la musique morbide continuant à jouer durant ce silence,

avant qu'il ne finisse par dire, “…Aujourd'hui c'en sera fini…pour nous deux.”

Avec ça, il quitta la tour, l'écran le suivant. Une fois à l'extérieur de la tour, la musique ne changea pas pour le thème déprimant de Lavanville… non, la musique de la tour continuait en boucle…Bien que je voulais baisser le volume, je n'y parvenais pas.

Je ne pouvais pas bouger le perso après ça. Je ne savais pas si ça venait d'un bug venant d'un jeu hacké, ou si c'était le perso qui hésitait. Après une autre minute, il finit par dire, “…Vol…” Même s'il n'y avait pas de voix audible avec le jeu, avec la vitesse du texte qui s'affichait, il y avait presque un sentiment de dépression en lui.

J'ouvris le menu et regarda le statut de Blue, Il n'avait qu'un Roucool qui n'avait pas de niveau…Je regardai ses stats, La seule attaque qu'il avait était ce que lui demandait Blue ‘Vol’, et toutes ses stats (sauf les HP) étaient à zéro. Trouvant ça étrange, je passai à côté et choisis Vol.

Quand la carte s'ouvrit, tout était noir et il y avait un seul point de destination ‘Mt. Argenté’…Je sais que c'était impossible. Le Mt. Argenté était à Johto qui n'existait pas encore durant cette génération de jeux pokémon…Mais c'était ma seule destination, alors je la choisis. L'animation typique du dresseur qui laisse place à un sprite d'oiseau apparut et j’atterris, j'en suis sur, devant l'entrée du Mt. Argenté.

Au lieu que l'image de l'oiseau laisse place à celle de Blue à l'atterrissage, son image bougea à sa gauche. L'oiseau et le dresseur se firent face pendant une minute avant que le son qu'on entend quand on entre ou sort d'une porte se fit entendre, mais à un ton plus aigu. Comme si quelque chose se brisait.

Quand Blue parla, “Envole-toi, tu es libre…” je supposai que le son était finalement celui de la pokéball qui se brise. Le Roucool fit son cri une dernière fois avant d'obéir à son dresseur et s'envoler. Après l'envol de son dernier pokémon, la musique de la tour joua encore, il fit face à l'entrée, “…Je viens pour toi…”

J'avais l'impression que c'était une mission de vengeance…et vu la manière dont c'était dit, une vengeance de la manière la plus sombre possible. Cela me poussa à regarder ses objets, je sais pas pourquoi ça m'a

traversé l'esprit…mais dans les circonstances actuelles, je sentis que j'y trouverai quelque chose. Et ça n'a pas raté.

Il n'y avait qu'un seul objet dans la liste, POIGNARD, un objet vraisemblablement pas programmé dans le jeu à la base. A chaque fois que je le sélectionnai pour voir, Blue disait “Pas encore…” Après ça, je ne pouvais plus contrôler le perso. C'est comme s'il voulait que je voie ce qu'il avait juste pour deviner son dessein, mais c'était tout…le reste, c'était son affaire.

Blue marcha dans la caverne, trouvant son chemin dans ce labyrinthe pierreux, sans rencontrer un seul pokémon, mais j'entendais des faibles cris de pokémon derrière la musique…Je n'en suis pas sur, mais je crois qu'ils ressentaient les émotions sombres de Blue…et ils pleuraient l'avenir.

Finalement, il atteignit l'endroit où se trouve Red dans Pokémon Or et Argent. Blue ralentit un peu en approchant son rival, et la musique, comme si elle n'était pas assez morbide déjà, avait son ton qui baissait de plus en plus dans les graves, lui donnant une atmosphère bien pire…

Les deux rivaux se firent face et Red salua Blue avec le silence qu'on voit dans Pokémon Or et Argent. Cependant, Blue ne l'a pas bien pris car il se mit à hurler, “ Ne m'ignore pas comme si tu avais tout et tous les autres !”

Une bataille commença mais la musique ne changea pas, la musique modifiée de la tour Pokémon continua. A ce moment, des invités sont entrés et étaient ennuyés par la musique, alors je dus mettre des écouteurs car j'étais toujours incapable de baisser le volume…aussi dérangeant que ça soit, la musique semblait m'hypnotiser.

Je regardai l'écran alors que la bataille commençait. Évidemment, comme Blue n'avait plus de pokémon, il n'appela rien. Red non plus. dans les options, il n'y avait pas ‘Atk, PKMN, Obj, et Fuir’ ; il n'y avait que ‘Obj’ alors, évidemment, il le sélectionna.

Le seul objet était celui mentionné plus haut, POIGNARD. Il fut sélectionné rapidement et ça revint à l'écran de bataille ; Maintenant, il n'y avait plus que l'option ‘Atk’. Dans le menu d'attaque, Blue n'avait qu'une attaque à sa disposition…MEURTRE…Je ne pouvais toujours pas reprendre la main sur le jeu, il n'y avait pas d'option Fuir, je ne pouvais pas

non plus me pousser à éteindre face à cette dérangeante expérience…le seul choix était de rester là et laisser Blue tuer Red.

Après la sélection de l'attaque, Blue cria, “ça c'est pour tout !” et l'animation de l'attaque Charge se joua sur le sprite des deux dresseurs, mais Blue avait l'animation qui se répétait plusieurs fois de suite. La musique sombre commençait à reprendre son ton normal mais partit carrément dans les aigus…c'était douloureux à entendre dans les écouteurs, mais je ne les ai pas enlevés.

Le sprite de Red bougeait à chaque coup, perdant ses HP qui arrivèrent à zéro ; un grincement étranglé se fit entendre par dessus la musique, la remplaçant brièvement alors que le sprite de Red fondit dans ce qui semblait être le sprite d'un cadavre décomposé avant de disparaître complètement de l'écran.

Mon cœur battait, je commençais à développer une migraine, et mes yeux restaient collés à l'écran alors que le reste de la scène se jouait. Quand la musique remplaça l'écran encore une fois, un autre message apparut. Blue parlait.

“.....
..... .
..... .
On se reverra en enfer…”

Les options de combat apparurent à nouveau, ‘Atk’ était toujours la seule option. Blue la sélectionna, mais au lieu de ‘MEURTRE’ l'attaque était ‘SUICIDE’. Il y eut un moment d'hésitation, mais Blue finit par s'attaquer à lui-même avec un peu moins de fureur qu'avec Red. Alors que ses HP descendirent à zéro, un grincement étranglé comme celui de Red recouvra la musique, son sprite disparut comme celui de Red. Mais…quand le corps ‘décomposé’ fondit, il ne faisait pas face au champ de bataille…

Il me faisait face.

Les grincements continuèrent, le son augmentait de volume tout seul, rendant le son douloureux et accélérant ma migraine…et j'avais toujours mes écouteurs. Mes yeux restaient fixés sur les trous vides où se trouvaient les yeux de Blue alors qu'il hurlait, alors que l'écran commença à clignoter. doucement d'abord, puis de plus en plus vite, jusqu'à l'effet stroboscopique.

Le ‘hurlement’ grandit en volume encore un coup avant de cesser, l'écran virant au noir.

Je retenais mon souffle, mon cœur battant tellement fort qu'il en faisait mal…j'espérais profondément que ce soit fini…Vu que je ne pouvais rien faire…ou même entendre aucun bruit dans les écouteurs, je craignais que ce ne soit pas le cas…et j'avais vu juste.

Un texte écrit en blanc apparut sur ce fond noir, lentement, et je lus, alors que chaque mot se formait :

"J'ai finalement eu ma revanche.
La vie que TU as ruiné a disparu.
Mais ne crois pas que ce soit fini.
Ma souffrance a pris fin, mais la tienne vient de commencer.
Je la regarderai avec un sourire aux lèvres.
Et quand tout sera fini…
…
Je te reverrai en enfer…"

Et bien que ma batterie était pleine avant de lancer le jeu, la lumière de la batterie vira au rouge et tout le système s'éteignit…et mon nez commença à saigner quelques secondes plus tard…Je…Je ne peux pas vous décrire la terreur que j'ai senti après ça…Je ne pourrai jamais vous décrire la terreur de ce que je ressens encore…

Vous savez, le jour suivant aux infos, ils ont annoncé que l'homme qui m'avait donné le jeu, je tairai son nom, avait appelé la police, disant qu'il avait tué sa femme 3 jours avant et l'avait enterrée dans son jardin…Quand ils avaient atteint sa maison, ils l'ont trouvé au téléphone, mort…il s'était suicidé en se tranchant la gorge. Il a été aussi mentionné que, quelques semaines avant, son enfant de 8 ans avait tué son frère de 6 ans et s'est suicidé…

Je suis sur que le jeu y est pour quelque chose…et je suis le prochain… Je ne sais pas combien de temps il me reste…ni qui mourra de ma main… mais il fallait que vous le sachiez…

Ne jouez jamais à Bleu Larme.

[image]

Attention

Attention :

Lisez cette sentence à voix haute : **Bonjour, Molly.**

Si vous la lisez à voix haute comme indiqué, vous êtes sauvé.

Si vous l'avez lu dans votre tête… Molly est sauvée, aussi.

Mais dans votre tête.

[image]

Celui qui ne doit JAMAIS être nommé

Dans ce monde existe une entité asexuée. Cet esprit est couvert d'un drap noir avec une capuche blanche qui couvre sa tête. Il est dit qu'il porte un énorme sac de toile brune où il garde ses victimes. Il est dit qu'à la seconde où l'on écrit ou dit son nom, directement ou pas, la personne qui l'a fait est collectée et devient propriété de l'esprit. On dit que ceux qui ont vu son apparence sont devenus fous au point de s'arracher les yeux. Cette entité est très, très réelle et le fait de dire son nom poussera Candlejack à venir vous cherc

[image]

Le Pokéwalker perdu

La peur que j'ai eu… elle est… Horrible… sérieusement

Je rentrai chez moi après l'école pour une semaine de vacances… Quand je marchai sur quelque chose, je remarquai que c'était un pokéwalker légèrement amoché, J'ai dit : “Hmm… Un pokéwalker, Voyons voir ce qu'il y a dedans.”

Puis je rentrai chez moi, alluma ma DSi (J'ai une GBA SP et une DSi :/).

Je lançai ma cartouche Pokémon HeartGold et alluma le pokéwalker…

Le pokéwalker… n'avait qu'un pokémon… Un Branette.

J'ai dit : “Un Branette, un de mes préférés… C'est une chance.”

Je transférai le Branette sur mon HeartGold, et ça a dit “Mishugi est là !”

Peut-être vous vous demandez quand est-ce que je vais dire que le Branette va bugger ou paraître bizarre, croyez-le ou pas… c'était un branette normal.

“Mishugi? Bizarre comme nom, enfin bon j'ai mon branette”

Je plaçai le Branette dans mon équipe à la place d'un autre pokémon (je crois à la place de mon Ronflex), Puis je déplaçai Mishugi dans le 1er slot de mon équipe puis j'allai au centre Pokémon Je parlai à Mishugi, Il y eut 3 points de suspension au dessus de lui, et un message…

“Mishugi veut repartir.”

Repartir ? Où ?…

Je lui reparlai, les mêmes points de suspension… Message différent

“Mishugi veut que vous le suiviez. Suivre Mishugi? OUI/NON”

Fou de curiosité, je choisis oui, soudainement mon perso fit l'animation

de corde de sortie et se téléporta

On se retrouva au manoir Pokémon… Comme le manoir de Rouge Feu / Vert Feuille, mais avec de meilleurs graphismes bien sur.

J'étais confus, le manoir Pokémon n'existait pas dans la 2ème génération…. Quoique ?

Mishugi eut 3 points encore et un message apparut

“Mishugi: … Voici la Tour Pokémon….”

Mishugi me parlait ?! Je n'en revenais pas !.

Je criai “What the fuck ?! La tour Pokémon n'existe pas dans la 2ème génération, elle a été remplacée par une tour radio ! Où on est ?!”

Mishugi répondit bizarrement…

“Mishugi: …Au 1er étage de la tour Radio de Lavanville”

Une minute, là… Mishugi m'a répondu ?! What…The…Fuck…

Bien que je n'en étais pas sur… Je retentai…

“Le 1er étage ? Je me demande de quoi ça avait l'air avant…”

“Mishugi: Personne ne pouvait entrer… à cause de moi…”

“Qu'est-ce que…?”

“Mishugi: Merci de m'avoir libéré de ma Prison, Rolf… Le Pokewalker”

Je commençais à flipper à ce moment, Mon perso s'appelle Darkuz dans le jeu… Mishugi a dit mon vrai nom ou je rêve ?!

“Comment connais-tu mon nom ?!”

“Mishugi: Je sais tout”

Mon perso tourna sur lui-même… et il changea de fringues, cheveux blonds, yeux verts, un t-shirt gris et un jean… C'est comme ça que je suis

fringué…

“WHAT THE FUCK”

“Mishugi: Je sais tout”

“Mishugi: Je sais tout”

“Mishugi: Je SaIs ToUt”

“Mishugi: JE SAIS TOUT”

Okay, répétition de message, je prenais peur de plus en plus…

“Mishugi: Mais tu ne sais toujours pas qui je suis… Alors tu vas souffrir… Pour toujours et jusqu'à maintenant…”

L'écran vira au noir…

“Mishugi utilise CAUCHEMAR !”

Puis un cri aigu de Branette sortit des haut-parleurs, me faisant mal aux oreilles J'ai immédiatement éteint la DSi, puis je jetai le pokéwalker au loin…

Quand j'allumai une nouvelle fois, tout était redevenu normal… et le Branette était parti Quelques heures plus tard, un ami s'est suicidé… Je n'aime pas trop cette notification…

Quand j'ai regardé sa partie de Pokémon SoulSilver… Ma DSi glissa de mes mains… et je commençai à pleurer et à crier : “Pourquoi ?!”

Son dresseur s'appelait Mishugi…

[image]

Sa protection

Dans chaque grande ville, il y a une maison qui n'est enregistrée nulle part, et ses fenêtres sont barrées depuis bien plus longtemps que ce que les gens s'en souviennent. Les anciens occupants, s'il y en avait, sont introuvables, et aucun individu, aucune organisation ne clame avoir cette parcelle.

Quoiqu'il en soit, quand on entre par une fenêtre du RDC ; ne touchez jamais aux portes extérieures – vous verrez par la poussière que les habitants sont partis depuis longtemps. Une boite en carton aplatie, un lit d'enfant décoré, des marques sur le tapis indiquant que le meuble a été déplacé. Invariablement il y aura un double matelas dans la chambre principale. Ce que vous ne verrez pas, en revanche, sont les rats et les cafards, ou traces de vermine. Elles connaissent de meilleurs endroits que ça.

Ce sont Ses endroits sacrés.

A votre première visite, n'amenez que ce dont vous avez besoin pour entrer. Localisez la chambre principale, restez au centre, et dessinez un cercle plein dans la poussière autour de vous. Un cercle d'un mètre de diamètre devrait être suffisant.

Faites face à la porte et dites à voix haute ; “Je souhaite faire un sacrifice. Accepteras-tu l'offrande ?”

Puis fuyez le lieu le plus vite possible. N'y retournez pas avant la nuit suivante.

Cette fois, amenez des clous, un marteau, une bouteille vide, un couteau bien aiguisé, et une lampe torche. Entrez comme la dernière fois. Vous vous souvenez du matelas dans la chambre principale ? Quelqu'un dormira dessus. Ne craignez pas de le réveiller ; Elle a tout préparé pour vous. Tournez le dormeur sur le dos et coupez sa jugulaire avec le couteau, collectez autant de sang que possible avec la bouteille.

Il vous faudra mettre un peu de sang sur le sol de chaque pièce, celle-ci incluse, mais assurez-vous d'en garder un peu après. Une fois terminé,

partez par où vous êtes entré, et barricadez à nouveau la fenêtre. (d'où l'utilité des clous et du marteau.) Rentrez chez vous. Ne parlez à personne en chemin. Une fois rentré, mettez un peu du sang restant dans votre main droite et frottez la sur la poignée de votre porte avant d'entrer. Puis allez dormir.

S'il vous reste du sang, vous devez impérativement le mettre sous un pavement de la ville, mais arrangez-vous pour que la pluie ne l'efface pas. Le couteau ne doit jamais être réutilisé, et doit être enterré. Ne vous souciez pas de recouvrir vos traces. Quand vous quitterez la maison, le sang sur la porte disparaîtra, et le meurtre que vous avez commis n'aura aucune répercussion. Du moment que vous quittez Son temple, la preuve ADN ne vous impliquera pas non plus ; les forces juridiques suivront vos pas sans parvenir à la vérité. Sur les caméras, votre visage sera flouté.

Vous êtes à présent sous Sa protection.

Assurez-vous juste d'avoir trouvé la bonne maison.

[image]

L'ordinateur portable

Mon frère a déménagé de chez nous quand il a eu son poste de technicien informatique en 2002, et il a été porté disparu. Quand je suis venu chez lui, c'était fermé, avec trois couches de scotch devant la porte. Il y avait une enveloppe à mon nom dessus, contenant une lettre. Voici son contenu.

En revenant du taf un jour, j'ai remarqué que quelqu'un avait laissé son ordi portable gris endommagé au milieu de la place de parking de mon garage. Je suis allé l'examiner.

L'écran LCD montrait des signes évidents de dommages faits par l'utilisateur, il y avait un trou dans le côté gauche qui avait la même taille qu'une tête de tournevis Phillips. Il y avait une webcam intégrée, et elle était aussi détruite avec ce même genre de trou. À part ça, cependant, tout le reste montrait des signes d'usure mineurs, comme une bonne partie des lettres des touches effacées, mais rien qui rende l'appareil inutilisable. Je regardai derrière pour voir la marque et le modèle, mais, il n'y avait rien. J'ai regardé partout, aucun texte ou logo indiquant la marque et le modèle. En fait, pas de sticker de garantie, ni contrat de licence dessous, aucun texte. Le plus bizarre c'est qu'il n'y avait que deux ports : un port VGA (pour brancher sur un écran ou un vidéo-projecteur) et un port USB (un seul). Comment ce laptop pouvait-il se recharger sans port pour ça ? Peut-être était-ce un vieux modèle où il fallait enlever la batterie pour la charger sur un dock. Mais pourquoi y avait-il une webcam alors ?

Curieux d'explorer les bas fonds du laptop, j'allai à mon sous-sol où se trouvait mon vieil ordi fixe. Il était là parce que je voulais le faire recycler, puis je l'avais oublié. J'aurais pu l'utiliser comme ordi normal, mais ça prend 5 ou 6 heures pour démarrer car le système lance toujours le mode restauration, et le processeur est trop lent pour restaurer 500Go de données à bonne vitesse (C'est un Pentium 120mhz). Quoiqu'il en soit, je débranchai l'écran de l'ordi fixe et le branchai sur le laptop. J'allais appuyer sur le bouton on quand...

... je m'arrêtai. ça ne pouvait pas marcher, la batterie était sûrement à plat.

Je cherchai mon compteur électrique pour voir le voltage restant de la batterie. Aucun courant ne passait, évidemment. Tant pis, j'irais livrer ça plus l'ordi fixe au recyclage demain matin. Donc, je débranchai l'écran du portable, le remis sur le fixe puis laissai tout en bas. Après avoir quitté le sous-sol, j'allai regarder la télé puis dormir, comme tous les soirs.

Je fus soudain réveillé par le son habituel de démarrage d'un Windows 2000 qui me fit presque tomber du lit. Le son était si fort que j'aurais cru avoir un casque sur les oreilles. Au saut du lit, je restai sans bouger un moment le temps de me réveiller, et pendant une minute, je cherchai à deviner d'où venait ce son. L'ordi fixe ! J'avais sûrement allumé l'ordi fixe accidentellement en débranchant l'écran ! J'allai donc vers le sous-sol, mais m'arrêtai au milieu des marches. Je venais de me souvenir que mon PC n'avait pas pu démarrer avec ce son car il tournait sous Windows 95. Je n'eus plus envie de descendre après cette réflexion, mais mon sens commun me suggéra que c'était sans doute les OS qui se mélangeaient les pinceaux. En descendant, je fus choqué de voir mon PC éteint ; en fait, je me souvins qu'il n'était même pas branché. Il fallait quand même m'en assurer. Je regardai les branchements, rien du tout de branché sur la tour. Et c'était impossible que ce soit le portable. J'enlevai la batterie à nouveau et regardai le voltage.

Cette fois, impossible d'avoir une mesure précise. Le voltmètre devenait fou.

Je remis la batterie et alluma le laptop. Des LEDs s'allumèrent, indiquant que le PC s'allumait bien, mais le son de démarrage de Windows ne se joua pas cette fois. Il fallait que je voie ce qui se passe. Je reconnectai l'écran au laptop. Et ce que je vis...

... fut un bureau nu avec seulement 3 icônes à gauche. La barre des tâches était vide, même pas de menu Démarrer.

Le fond d'écran était noir. Pourquoi ferait-on ça pour son PC ? On pouvait enlever les icônes, mais faut être un sacré bidouilleur pour enlever le menu démarrer. Sur les 3 icônes, Il y avait un dossier Jeux, un dossier Vidéos, et le dernier était un raccourci pour l'invite de commandes DOS. Un PC pour enfants sans doute. Cliquer sur le dossier Jeux confirma mes soupçons ; il appartenait sans doute à une petite fille. J'étais un peu triste pour elle car il n'y avait qu'un seul jeu, que je ne connaissais absolument pas. Le programme s'appelait "princess.exe". Je cliquai dessus pour voir ce

que ça donnait. Un écran titre tout animé apparut, avec des princesses volantes tourbillonnantes à côté du logo qui scintillait avec du rose. Le jeu s'appelait "Princess Creator : Fais-toi belle !" Ah, sans doute un de ces jeux à bas budget du genre "incruster des images sur une photo de vous". Je me suis rendu compte que j"avais vu juste, en voyant le menu avec les options "Habillage" ou "voir les photos". J'eus envie de savoir de quoi avait l'air la gamine, alors je cliquai sur la 2ème option. Elle ne devait pas avoir plus de 5 ans, et elle était très mignonne. Elle semblait d'origine hispanique. Elle portait une robe blanche avec des bords rouges. Des petites roses dessus. Je souriais, elle semblait bien s'amuser, en mettant des couronnes sur la tête. Cependant, en allant plus loin, vers la moitié de l'album, il y avait des photos d'une salle avec seulement un lit. Peut-être qu'elle avait évité la caméra. Après ça, j'en eus assez vu, il me fallait voir les deux autres fichiers. J'allais utiliser l'invite de commandes pour fouiller un peu le disque dur.

Je tombai juste sur un ":\>_" sans lettre de lecteur. Ok, ça c'est bizarre, me dis-je. Je tapai "start C:\" voir si je pouvais quand même entrer. j'appuyai sur entrée, et DOS me répondit "'start' n'est pas reconnu en tant que commande interne ou externe, un programme exécutable ou un fichier de commandes." Après quelques secondes, le programme planta, me ramenant au bureau. Il ne me resta plus que le dossier Vidéos. En double-cliquant sur le dossier...

...l'écran devint noir. Je pensai à un plantage, mais je remarquai un "_" qui clignotait en haut à gauche.

Soudainement, apparut la commande "start :\>videos\001.wmv" brièvement, puis une vidéo apparut en plein écran. C'était la fille. Cette fois, elle souriait, sautillait d'excitation. Sa joie faisait chaud au cœur. J'imagine qu'elle se filmait en train de jouer à son jeu. D'abord elle bougeait son doigt sur le trackpad, cliquait, puis riait. Elle riait sans doute aux résultats que lui montrait le jeu. Après 2 minutes environ, l'écran retourna au noir une fraction de seconde, puis ça revint à la fille qui jouait au jeu. Mais cette fois, elle était habillée différemment, un simple t-shirt rose avec marqué "Go Go Girl!" marqué dessus avec des strass. Apparemment, le jeu enregistrait chacune de ses parties sur une vidéo, sans qu'elle le sache. Cela me mit mal à l'aise, je veux dire, pourquoi un programme de ce genre ferait-il ça ? Ça continua encore plusieurs fois, j'imaginai que toute la vidéo était comme ça, alors j'allais éteindre l'ordi. Mais...

... ça ne s'arrêtait pas. La vidéo se jouait toujours, et je vis la fille avec un haut orange sans motif. Elle riait et souriait comme d'habitude. Peut-être que je ne pourrais éteindre que lorsque la vidéo serait finie. Ça ne serait sûrement pas long. Mais ça l'était, ça continuait longtemps comme ça et j'allais m'endormir devant. Soudainement, à la coupure suivante...

La fille regardait la caméra sans afficher aucune expression. Je me demandai ce qui se passait, La vidéo reprit mon intérêt. Dans cette partie là, elle ne souriait pas. Cela me mit très mal à l'aise, la voir sans son beau sourire. Il faisait noir dans la chambre, il n'y avait qu'une lampe de bureau sur la gauche. Elle portait une sorte de pyjama. Qu'est-ce qu'elle allait faire ? Elle resta là pendant une minute sans bouger, comme si elle ne pensait à rien. L'atmosphère se tendait, comme si quelque chose d'affreux allait se produire.

Elle se baissa et ramassa une scie à gauche de là où elle était. Elle la mit devant elle, la montrant à la caméra. Puis, elle plaça la lame dentelée sur une de ses joues. Je serrai les dents à ce que je voyais. Qu'est-ce qu'elle allait foutre ? Doucement, elle commença à se scier la joue. Du sang coulait sur son cou. Lentement, ses dents commençaient à apparaître, alors que la scie continuait plus bas et révélait le reste. Le sang couvrait presque toute la partie droite de son visage. Elle alla jusqu'au menton, en en prenant un petit morceau au passage. Sa joue tomba sur le sol avec un bruit plat, elle mit la scie sur ses genoux et recommença à regarder la caméra, sans expression. J'en étais dégoûté et j'enlevai la batterie du PC, mais la vidéo continuait de se jouer.

Puis, coupure suivante. La fille hurlait de douleur extrême. J'en tombai presque de mon siège tant le son était fort. Elle hurlait en mettant ses mains contre le trou de sa joue disparue. Elle continuait à hurler d'agonie pendant 10 secondes, puis on entendait des coups à la porte. C'était une femme, criant dans un langage que je ne connaissais pas. Elle toquait à la porte, mais n'ouvrait pas. La fille s'était sûrement enfermée. J'essayai de débrancher l'écran. Je ne voulais pas voir la suite ! Les hurlements continuèrent jusqu'à la coupure suivante.

Elle était revenue à son état sans émotion à fixer la caméra, mais sa joue était toujours manquante. Par contre la femme continuait à crier et à frapper à la porte. Cette femme était sûrement sa mère. La fille leva la scie sur son épaule droite, et commença à couper aussi lentement que tout à l'heure. J'en avais la nausée. Le sang se projetait dans toutes les directions. Les

hurlements derrière la porte cessèrent. J'imagine qu'elle était partie chercher de l'aide, le frère, le père, etc... Quand elle toucha l'os, un horrible son de grincement se fit entendre. Je couvrais mes oreilles, mais je l'entendais toujours aussi vivement à travers mes mains. Je remarquai un morceau de muscle coincé dans une des dents en acier de la scie. L'opération fut plus rapide que précédemment, et la coupure suivante fut similaire. Sauf qu'elle commençait à perdre des couleurs, et ses hurlements devenaient un peu plus faibles. Ses fringues étaient recouvertes du rouge de son sang sur le coté droit.

Puis, nouvelle scène sans émotion. Oh mon Dieu, Qu'est-ce qu'elle va couper maintenant ? La mère était revenue avec apparemment 2 personnes, qui parlaient le même langage incompréhensible. Elle leva la scie, et commença à couper le côté droit de sa tête, maintenant. Les coups à la porte devinrent plus forts. Ils essayaient de l'enfoncer. Elle continua, toujours aussi lentement, le sang giclant partout. Les coups continuaient. Bizarrement, je me pris à me demander comment elle allait continuer une fois que le cerveau serait touché par la scie. Son œil droit roulait en arrière spasmodiquement. Du sang en coulait. Elle arriva jusqu'en haut de la bouche et continuait, sans se soucier des dents et du reste. C'était le pire son que j'avais entendu de toute ma vie. Même des jours après, je continue de frissonner rien qu'en y pensant. Les coups à la porte étaient de plus en plus insistants, et au fond de moi, j'espérais qu'ils ne parviennent pas à faire céder cette porte, pour qu'ils n'aient pas à supporter un tel spectacle. Elle parvint finalement au bout, et la partie droite de sa tête tomba sur le coté, retenue par un simple morceau de cou. Je me souviens du son affreux que fit sa mâchoire forcée par le bas par la scie qui la coupait en deux et la cassait. Elle remit la scie sur le côté.

Après un nouveau cut, elle tomba, la tête en morceaux, sur le clavier du PC. La cervelle se répandit dessus, et son œil sortit de l'orbite. Du sang se répandait sur le bureau. Les gens qui forçaient la porte finirent enfin par entrer, et ils furent choqués et au bord de l'évanouissement face au massacre. Leur fille était en pièces. La mère vomit et sortit de la chambre. Le père courut vers sa fille, pleurait en tentant de remettre ensemble les moitiés de tête de sa fille. L'autre homme, probablement le grand frère de la pauvre victime, regardait simplement avec horreur, sans un mouvement.

La vidéo de mutilation s'arrêta avec ça, et l'écran coupa sur la chambre vide avec le lit. Un soupir de soulagement me vint, sentant que le coté

glauque était fini. Je repris mon souffle, trempé de sueur. Je n'avais pas réalisé combien il faisait chaud ici jusqu'à maintenant.

J'avais tant de questions en tête. Comment était-ce possible? Je passai au moins 30 minutes assis sur la chaise, abasourdi. Finalement, j'eus le courage de me lever. Je regardai le laptop qui diffusait toujours la vidéo, fixée sur la chambre vide avec le lit. Soudainement, l'image coupa sur quelque chose d'inattendu.

C'était un plan de mon visage, dans le sous-sol, utilisant ce maudit PC.

[image]

La mort de Bart Simpson 2

Il a fallu que je me débarrasse du PC dont je m'étais servi pour regarder l'épisode. Même après un formatage complet, il n'a jamais remarché correctement. L'épisode n'a jamais pu être supprimé et il s'ouvrait même tout seul. J'ai fait des formatages de plusieurs passes et l'épisode ne partait pas. Le contrôle du son ne marchait pas et c'était un ordinateur portable, mais il ne tombait jamais en panne de batterie et il ne voulait pas s'éteindre. Je voulais d'abord garder le PC pour avoir une copie de ce fameux épisode, mais le regarder me rendait nerveux. J'eus un cauchemar plusieurs fois de suite : l'épisode jouait, mais au lieu du corps photo-réaliste de Bart, c'était moi-même à 10 ans. J'ai trouvé une photo de moi à l'age de 10 ans et le cauchemar en était plus proche que dans mes souvenirs. Je jure...que cette image de moi mort à 10 ans commençait à clignoter sur l'écran si vite que je n'en étais pas sur. Après ça, j'ai détruit l'ordinateur.

Je n'ai jamais pu sortir l'épisode de ma tête, cependant, et décidai de faire plus de recherches pour le comprendre. J'ai trouvé quelques personnes qui disaient en avoir entendu parler ; Apparemment l'épisode a été accidentellement diffusé dans une petite banlieue de Portland, Oregon. J'avais un cousin qui regardait les Simpsons tout le temps à cette époque et qui vivait là bas, alors je lui demandai des détails par téléphone. Il me demanda comment je le connaissais ; c'était un cauchemar qu'il avait eu et il n'en avait parlé qu'à ses parents, et j'étais vraiment très petit en ce temps. Je lui parlai, ainsi qu'aux personnes onlines qui l'avaient vu, de l'épisode maudit. Il pensait que je lui faisais une blague, et quand je lui ai montré les posts qui en parlaient, il hurla et raccrocha. Il n'a plus jamais décroché le téléphone pour moi depuis.

Déterminé à trouver le fin mot de l'histoire, je continuai mes recherches en ligne. Je trouvai quelqu'un qui l'avait sur cassette et qu'il acceptait de me la vendre. J'étais nerveux, mais déterminer à découvrir tout ça, peu importe le prix. J'achetai la cassette, puis un magnétoscope VHS d'occasion, bien que j'avais le sentiment que rien ne serait plus comme avant après ça.

L'épisode était pratiquement le même que celui en numérique...Je n'en dirai pas plus ; ça vaut pas le coup et je donnerais tout pour retrouver l'état dans lequel j'étais quand j'avais l'ordi contaminé par ce fichier maudit. J'ai détruit la cassette, mais ça ne changeait rien. Les pubs sur la cassette... Je ne veux pas m'en souvenir. Il y avait des monstres provenant de rêves dont je n'avais jamais parlé à personne, des promos sur des tragédies qui ne sont pas encore arrivées, animations surréalistes générés par ordinateur qui n'était pas possible à faire dans les années 80 - ou même maintenant. Un ami l'a regardé avec moi, il a vu des choses totalement différents, à une exception. Un programme spécial d'infos datant du 6 juin 2013. De manière monotone, ça détaillait sur des millions de gens morts dans leur sommeil, certains se réveillant d'abord, parlant de manière incohérente mais qui parlait de quelque chose en rapport avec des cauchemars. Maintenant vous devinez quelle date est affichée sur les tombes de célébrités dans l'épisode.

Il n'y avait qu'une différence, cela dit. La "blague" que dit Homer était complètement claire dans cette version. Quand ça zoome sur Homer qui regarde Bart, il dit :

"Si seulement on avait cette chance."

[image]

Sombre Dimanche

Szomorú Vasárnap, ou "Sombre Dimanche" en français, est une chanson hongroise écrite en 1933 par le compositeur Rezső Seress. Elle est plus connue sous le nom de "Chanson hongroise du suicide" à cause des centaines (sinon milliers) de suicides commis par les gens qui l'ont entendue. La chanson a été reprises plusieurs fois, la plus connue des reprises étant celle de Billie Holiday, et elle est grandement considérée comme une légende urbaine et une brillante campagne de marketing.

La version qui a passé les ondes radio, cependant, n'est pas la version originellement écrite. Rezső Seress avait écrit ça au départ pour se venger de sa compagne qui l'avait récemment quitté. La chanson réussit à les réunir pendant un court moment, avant qu'elle ne saute par la fenêtre de son appartement. Rezső était dehors à ce moment. Sa compagne avait laissé une lettre pour lui -- "Szomorú Vasárnap."

La chanson a été changé avant la sortie. Rezső Seress lui-même se suicida en 1969, en sautant par la fenêtre, comme sa compagne avant lui.

[image]

L'appel de la mère

Une jeune fille jouait dans sa chambre quand elle entendit sa mère l'appeler de la cuisine, alors elle partit à l'étage du dessous.

Comme elle courait dans le couloir, la porte du placard sous les escaliers s'ouvrit. Une main tira la fille à l'intérieur. C'était sa mère. La femme murmura à son enfant, "Ne va pas dans la cuisine. Moi aussi je l'ai entendu."

[image]

Le nouveau mobile

Il y a deux mois, le cousin d'une amie (une mère célibataire) a eu un nouveau téléphone mobile. Après une longue journée de boulot, elle mit son phone sur la table basse et regarda la télé. Son fils arriva et lui demanda s'il pouvait jouer avec le nouveau téléphone. Elle accepta à condition qu'il n'appelle personne et qu'il ne fasse pas d'embrouilles avec les SMS, ce que le garçon promit.

A environ 22h, alors qu'elle se sentait fatiguée, elle décida de mettre son fils au lit et elle-même aussi. Elle alla à la chambre du garçon, il n'y était pas. Elle le trouva dans son propre lit en train de dormir avec le téléphone en main. En examinant son phone, elle remarqua des changements mineurs comme un autre fond d'écran, bannière, etc. et alla dans l'album de photos. Elle commença à supprimer les photos prises par le gamin jusqu'à tomber sur une dernière...

Quand elle la vit, elle n'en crut pas ses yeux. C'était son fils, dormant dans le lit comme à présent, mais la photo semblait prise par quelqu'un d'autre. On voit sur la gauche le visage d'une vieille personne.

[image]

Jokepasta - Évidence

La prochaine fois que vous achèterez quelque chose, donnez un billet de 5€ au caissier et demandez-lui de la monnaie. Il vous donnera des pièces de monnaie, et certaines afficheront les visages de personnes historiques décédées.

[image]

Le jeu de la fête

Nécessaire

- Une petite salle vide : un cellier, une petite salle de bains, etc, sans fenêtres. La salle doit être assez grande et vide pour qu'une seule personne puisse rester debout sans toucher les murs ou la porte. Si la seule salle disponible a des fenêtres, couvrez-les de façon à ce qu'aucune lumière n'entre.
- Trois allumettes
- De quoi avoir l'heure
- Du papier et un stylo

Comment jouer

Ce jeu se joue mieux seul. Vos invités pourraient ne pas venir s'il y a du monde. Ce jeu doit impérativement se jouer la nuit.

Éteignez toute source de bruit: téléphone, TV, etc.

Allumez la lumière dans la salle. Si elle n'est pas équipée, utilisez une bougie ou une lampe torche. Il faut une source de lumière à portée.

Allez dans le coin de la maison le plus éloigné de la salle puis allez vers la salle en répétant à voix haute à l'adresse des salles que vous croiserez "Je serai bientôt prêt !"

Une fois dans la salle, prenez un papier et écrivez, "Vous êtes invités ! Une apparition, gérée par (votre nom). Prenez place à (une heure pour commencer le jeu). Amenez vos amis !" Placez le sur le sol et dites à voix haute, "Je suis prêt ! Entrez !"

Éteignez la lumière et tournez-vous, faites face aux ténèbres de la maison avec la porte ouverte derrière vous. Gardez les trois allumettes en main.

Attendez quelques instants puis commencez à compter à voix haute. Arrivé à 10, grattez la première allumette.

1. Si elle ne s'allume pas au premier essai, lâchez-là et grattez la suivante. Prenez la troisième si la seconde ne s'allume pas au premier coup non plus. Si aucune des trois allumettes ne s'est allumé du premier coup, vous avez des gatecrashers - des invités indésirables. Ne vous retournez pas pour fermer la porte. Courez vers la source de lumière la plus proche et allumez-la. La fête est terminée.

2. Si l'allumette s'allume, tenez la le plus longtemps possible. Saluez vos invités. Suggestion : Dire à voix haute, "Je suis content de vous voir ! Merci d'être venus !" Allumez la deuxième allumette. Si elle ne s'allume pas du premier coup, voir étape 1.

3. Répétez étape 2 pour la seconde allumette et saluez vos invités. Si la troisième ne s'allume pas du premier coup, voir étape 1.

4. Si la troisième allumette s'allume du premier coup dites à voix haute "A présent, tout le monde est là !" et comptez à nouveau jusqu'à 10. Si tout a été fait correctement vous devriez sentir ou entendre quelque chose. C'est typiquement quelqu'un qui dit "merci" silencieusement. ça peut ou ne peut pas venir de derrière vous. Quelle belle fête ! Vos invités en étaient très contents. Autrement, silence, et pensez à votre sécurité avant tout. Après cela, vous pouvez rallumer les lumières.

Si a un moment donné vous vous êtes tourné ou que vous avez regardé derrière vous, voir étape 1.

[image]

Le Jeu de Minuit

“Le Jeu de Minuit” est un vieux rituel païen autrefois utilisé comme punition pour ceux qui ont brisé les règles de la religion païenne en question. Bien que c'était une tactique de frayeur pour les croyants, il y a toujours une chance de mourir pour ceux qui jouent au Jeu de Minuit et il y a une plus grande chance de peur mentale permanente. Il est fortement recommandé de NE JAMAIS JOUER AU JEU DE MINUIT.

Pour les passionnés de rituels occultes, voici les instructions du jeu. Faites-les à vos risques et périls.

Instructions

Prérequis

Le jeu doit impérativement commencer à 0h00, autrement ça ne fonctionnera pas. Le matériel requis comprend une bougie, une porte en bois, au moins une goutte de votre propre sang, un bout de papier, des allumettes ou un briquet, et du sel. Vous pouvez jouer à plusieurs, mais dans ce cas, chacun doit avoir cette même liste de matériel pour lui, et devront suivre ces étapes séparément.

1. Écrivez votre nom en entier sur le papier et mettez une goutte de sang. Etalez-la le plus possible.
2. Éteignez toutes les lumières de la maison. Allez devant la porte d'entrée, qui doit être en bois, et placez le papier devant. A présent, Prenez la bougie et allumez-la. placez-la sur le papier.
3. Frappez 22 fois à la porte (Attention il faut que le dernier coup frappe à minuit pile), puis ouvrez la porte, soufflez la bougie, et fermez la porte. Vous avez fait entrer chez vous “l'Homme de Minuit”.
4. Rallumez immédiatement la bougie.

Le jeu commence ici. Vous allez à présent traverser votre maison dans le noir, bougie à la main. Le but est d'éviter l'Homme de Minuit à tout prix

jusqu'à 3h33 du matin. Si la bougie s'éteint à un moment, c'est que l'Homme de Minuit n'est pas loin de vous. Rallumez la bougie en moins de 10 secondes. Si vous n'y êtes pas parvenu, formez immédiatement un cercle autour de vous avec le sel. Si vous avez raté ces deux étapes, l'Homme de Minuit vous introduira une hallucination basée sur votre plus grande peur qui durera jusqu'à 3h33. Si vous avez réussi à rallumer la bougie, vous pouvez continuer. Si vous avez réussi à faire le cercle de sel, vous devez rester dedans jusqu'à 3h33.

Vous devez continuer le jeu jusqu'à cette heure sans être attaqué par l'Homme de Minuit ou sans utiliser le sel pour gagner le jeu. L'Homme de Minuit partira à 3h33 et vous pourrez dormir tranquille.

Rester au même endroit durant tout le jeu fera que l'Homme de Minuit finira par vous trouver. Il est extrêmement recommandé de marcher constamment durant le jeu.

- NE JAMAIS allumer les lumières durant le Jeu de Minuit.
- NE JAMAIS utiliser de lampe torche durant le Jeu de Minuit.
- NE JAMAIS allez au lit et dormir durant le Jeu de Minuit.
- NE JAMAIS utiliser le sang de quelqu'un d'autre sur un papier avec votre nom.
- NE JAMAIS utiliser un briquet à la place de la bougie. Cela ne fonctionnera pas.
- ET SURTOUT NE JAMAIS tenter de provoquer l'Homme de Minuit EN AUCUNE MANIÈRE.

C'est tout, amusez-vous bien.

[image]

Les yeux d'un enfant

Si vous vous mettiez à regarder la nuit avec les yeux d'un enfant, vous deviendriez fou. Être capable de voir ce que vos souvenirs lointains vous laissent imaginer, se cacher sous les couvertures en portant des pyjamas dinosaures priant qu'un Dieu qu'on comprend encore à peine s'arrange pour qu'il ne nous voit pas... Tout cela rendrait un adulte fou à lier. Parce que les adultes oublient les règles.

Couvrez-vous. Si vous ne les voyez pas, ils ne peuvent pas vous voir. Même si c'en est plus dur de respirer.

Ne faites aucun bruit. Le moindre bruit causerait la destruction.

Ne bougez pas. Cela attire leur attention.

Seul la lumière peut les faire partir. De la grande lumière. Pas de lampe-torche, ça empire les choses.

Les adolescents sont piégés entre les deux. Ils ressentent toujours ce qui est là mais ils ne voient rien... Et ils oublient les règles...

Pourquoi croyez-vous qu'il y ait autant d'insomniaques sur leurs ordinateurs, priant inconsciemment que la lumière de leur écran suffira à les éloigner ?

Mais il n'en est rien.

Maintenant, retournez-vous avec les yeux d'un enfant...et essayez de ne pas hurler...

[image]

Histoire du monde 2027-2081

22 janvier 2027 :
Le Dr. Hagiru Sato et son équipe de scientifiques au Japon, USA, Canada, et Grande-Bretagne commencent à travailler sur une machine de transfert de matière-énergie.

11 février 2033 :
Première machine testée avec succès après une centaine d'échecs. Une controverse sur la destruction naturelle par ces expériences commence.

18 juillet 2033 :
Un incident catastrophique avec une de ces machines à transfert détruit la ville d'Hiroshima, qui n'avait pas connu de telle catastrophe depuis la bombe atomique, environ 90 ans avant. Le gouvernement japonais bannit officiellement tout travail sur cette technologie, bien que les pouvoirs occidentaux les poussent à continuer, malgré la bavure.

22 avril 2035 :
Premiers signes d'individus infectés. La plupart sont des animaux ; quelques humains présentent aussi des signes d'infections. La plupart sont vus près des ruines d'Hiroshima qui n'a pas été reconstruite.

13 mai 2035 :
Le japon est divisé en deux, une quarantaine nationale est exécutée sur la partie sud du pays. L'anarchie prend place dans les régions infectées. 15% des humains exposés au mal n'ont aucun effet secondaire. 84.9% sont fatalement contaminés en développant des cancers. 0.1% d'entre eux montrent des signes de mutations. Le “virus” est déterminé comme une sorte d'infection génétique mutationnaire qui se répand, ce qui cause des mutations rapides sur les individus touchés. Toutes les formes animales de la zone sont grandement infectés.

1 janvier 2040 :
98% des animaux du japon ont disparu, l'écosystème est entièrement contrôlé par les individus infectés.

8 mai 2048 :
Les forces de défense japonaises force les individus touchés de rester en

quarantaine. Des attaques coordonnées par les individus touchés, humains et animaux, commencent. Haut niveaux d'intelligence confirmés.

10 mai 2048 :
Échec des forces de défense du Japon, la nation du Japon disparaît.

13 mai 2048 :
Le croiseur américain George W. Bush est attaqué et coulé par une force inconnue. Un assaut coordonné par des individus infectés a été revendiqué. L'utilisation de l'arme atomique pour détruire toute forme de vie au Japon est considérée mais refusée.

12 février 2052 :
Les habitants restants du Japon semblent, d'après des sources extérieures, commencer à s'adapter à la religion des infectés. L'un des mots d'ordre de la religion est le bannissement des armes et de la violence sur les infectés. Ceci cessa incroyablement tout conflit.

2 avril 2055 :
Les infectés commencent à envahir les USA. Les préparations militaires résultèrent sur une infection bien plus contenue. Centaines de milliers de personnes touchées aux USA, Canada, et Mexique.

11 mars 2061 :
L'armée des USA expérimentent le combat avec les animaux infectés, qui semblent avoir une communication amicale très forte envers les humains qui les traitent bien, comme pour les chiens. Des tests initiaux l'ont confirmé. Plus tard dans la même année, la Chine, la Russie, le Vietnam, et la Corée du Nord réagissent en signant le traité de Kommu, assurant leur protection contre l'occident devenu puissant.

2 juillet 2063 :
L'alliance du Kommu déclare la guerre aux USA. Les infectés participent.

9 novembre 2066 :
Fin de la guerre. L'état communiste est dissous, la Chine et la Russie (ainsi que toute l'Asie) sont sous la juridiction du NATO.

25 décembre 2072 :
Les régions, divisées qui étaient autrefois le Japon, commence à s'ouvrir au monde extérieur. Majoritairement pour échanges scientifiques.

1 Février 2081 :
Les scientifiques japonais s'infiltrent au Brésil qui est fortement infecté. Ils réunissent l'ADN d'un des individus qui semblerait être le tout premier infecté.

On croit que les infectés sont en fait une nouvelle étape de l'évolution, et trouver un des originaux aideraient la compréhension. Il y eut des essais et des échecs en clonage, avant qu'une dernière expérience fut un succès. Le résultat de cette expérience, capable de transférer de l'énergie-matière, est responsable de la mort de douzaines de scientifiques avant de s'échapper.

22 mai 2081 :
Sacha Ketchum fête ses 10 ans et commence son voyage pour devenir "dresseur Pokémon".

[image]

Le curieux cas de Smile.jpg

J'ai rencontré Mary E. en personne la première fois en 2007. J'ai arrangé avec l'aide de son mari, Terence, une interview avec elle. Mary a d'abord accepté, car je n'étais pas un journaliste mais un écrivain amateur qui cherchait des informations pour une thèse scolaire sur, si tout se passait bien, quelques histoires imaginaires. On avait planifié l'interview pour un week-end particulier quand j'étais à Chicago sur des affaires qui n'avaient rien à voir, mais au dernier moment, Mary changea d'avis et s'enferma dans la chambre conjugale, refusant de me parler.

Pendant une demi-heure, je m'étais assis avec Terence près de la porte de la chambre, j'écoutais et prenais des notes pendant qu'il essayait de calmer sa femme. Les choses que Mary disait avaient peu de sens, mais collaient au motif que j'imaginais : bien que je ne pouvais la voir, je sentais dans sa voix qu'elle pleurait, et plus souvent que sa volonté de ne pas me parler était centré sur un détail incohérent de ses rêves - ses cauchemars.

Terence s'excusa profondément en renonçant, et je fis de mon mieux pour les rassurer ; rappelant que je n'étais pas un reporter, mais juste un jeune curieux en quête d'informations. Cela dit, pensai-je à ce moment, je pouvais peut-être trouver un autre cas, similaire si je trouve les ressources

et que je me motive.

Mare E. était une opératrice d'un système de tableau d'affichage basé sur Chicago en 1992 quand elle vit smile.jpg la première fois, et sa vie changea à jamais. Elle et Terence n'étaient mariés que depuis 5 mois. Mary était une des 400 personnes estimées qui avaient vu l'image lorsqu'elle a été postée en lien sur un forum, bien qu'elle soit la seule à parler ouvertement de son expérience. Les autres restent anonymes, ou sont probablement morts.

En 2005, quand j'étais en 3ème, smile.jpg avait attiré mon attention comme la plupart des phénomènes du web ; Mary était la victime la plus citée de ce qui était parfois appelé "Smile.dog," la chose que smile.jpg est censé montrer.

Ce qui eut mon intérêt (autre que les éléments macabre évidents des cyber-légendes et ma propension face à ces choses) était l'absence pure et simple d'informations, parce que les gens ne croient pas en ces hoax. C'est unique parce que, bien que le phénomène se centre sur une simple image, ce fichier est introuvable sur le net ; certains simulacres se baladent sur des sites web, notamment 4chan, en particulier sur le chan /x/ réservé au paranormal.

Il est suspecté que ce soient des fakes car elles n'ont pas l'effet que smile.jpg est soupçonné donner, notamment épilepsie temporaire et anxiété accrue. Cette réaction du spectateur est une des raisons qui fait que smile.jpg est regardé avec tant de dédain, car patentement absurde, mais dépendamment à qui on demande, leur répugnance à connaître l'existence de smile.jpg peut être simplement une peur inconsciente.

smile.jpg et Smile.dog ne sont mentionnés nulle part sur Wikipédia, bien que le site présente des articles sur d'autres phénomènes similaires, comme les sites choc scandaleux gotse (hello.jpg) ou 2girls1cup ; toute tentative de créer un article sur smile.jpg est rapidement supprimé par un des admins de Wikipédia.

Les rencontres avec smile.jpg sont des légendes du web. L'histoire de Mary E. n'est pas unique ; il y a des rumeurs non vérifiées d'apparitions de smile.jpg dans les anciens jours de usenet et une histoire plus persistante en 2002 où un hacker a floodé les forums de sites humoristiques et satiriques Something Awful avec un déluge d'images Smile.dog, rendant épileptique presque tous les utilisateurs du forum. Il est dit aussi que courant années

90s, smile.jpg a circulé sur Usenet en pièce jointe d'une chaîne de lettre avec pour sujet "SMILE!! GOD LOVES YOU!"

Malgré ces histoires, quelques personnes admettent avoir vécu cela mais aucune trace du fichier ou des liens n'ont été découverts. Ceux qui clament avoir vu smile.jpg disent souvent qu'ils étaient trop occupés pour avoir pensé à sauvegarder l'imager dans leur disque.

Cependant, ces victimes ont tous la même description de la photo : une créature en forme de chien (semblable à un Husky Sibérien), illuminé par le flash de l'appareil photo, assis dans une salle, le seul détail visible de l'arrière plan étant une main humaine sortant des ténèbres de la salle sur la gauche de l'image. La main est vide, mais est souvent décrite comme "pointant du doigt." Bien sur, l'attention est majoritairement donnée au chien (ou créature-chien, car certaines victimes en sont sûres). Le museau de la bête est figée dans un sourire large, révélant deux lignes de dents bien blanches, bien fines, bien acérées, et de forme humaine. C'est, bien sur, non pas une description donnée directement après visionnage, mais plutôt ce que les victimes s'en souviennent, car elles voyaient l'image se répéter dans leur tête à l'infini alors qu'elles avaient, en fait, une crise épileptique.

Ces crises sont rapportées comme interminables, souvent quand la

victime dort, résultant à de dérangeants et réalistes cauchemars. Ceux-ci pouvaient être traités par médicaments, bien que certains cas furent plus facilement guéris que d'autres. Mary E., j'imagine, n'a pas eu de médication effective.

C'est pourquoi, après ma visite en 2007, je fis des recherches sur des newsgroup de légendes urbaines, sites web, mailing lists, espérant trouver une victime de smile.jpg qui serait intéressée de parler de son histoire. Pendant un temps, rien n'arriva. Un temps si longs que je l'avais presque oublié, car j'avais commencé la FAC et j'étais assez occupé. Mary me contacta par e-mail, cependant, début mars 2008.

```
To: jml@****.com
From marye@****.net
Subj: interview du dernier été

Cher Mr. L.,

Je suis profondément désolée de ce qui s'est
passé l'été dernier quand vous êtes venu.
J'espère que vous comprenez que ce n'était pas
à cause de vous, mais plutôt mes problèmes qui
m'ont conduite à agir ainsi. J'ai réalisé que
je pouvais contrôler décemment la situation ;
cependant, j'espère que vous me pardonnerez. A
ce moment, j'avais peur.

Pendant 15 ans je suis hantée par smile.jpg.
Smile.dog vient dans mes rêves toutes les
nuits. Je sais que ça semble idiot, mais c'est
vrai. Ces rêves apparaissent dans une qualité
incroyable, des cauchemars qui sont plus
réalistes que les rêves réalistes que j'aie
déjà eus. Je ne bouge pas, je n'avance pas. je
regarde simplement droite devant, et la seule
chose devant moi est cette horrible scène de
l'image. Je vois la main qui pointe, et je vois
Smile.dog. Il me parle.

J'ai pensé longtemps à mes options. Je pourrais
```

le montrer à un étranger, un collègue... Même à Terence, tant que l'idée m'en dégoûte. Qu'arriverait-il alors ? Si Smile.dog garde ses mots, je peux dormir. Mais, s'il a menti, que devrais-je faire ? Et qui dit quelque chose de pire ne viendrait pas pour moi si je fais ce que la créature me demande ?

Alors, je n'ai rien fait pendant 15 ans, bien que j'ai gardé la disquette cachée dans mes affaires. Toutes les nuits depuis 15 ans Smile.dog vient dans mon sommeil et me demande de répandre le mot. Pendant 15 ans je suis resté forte, bien qu'il y eut des moments difficiles. Bien des victimes du forum où j'allais et qui ont vu smile.jpg ont arrêté de poster ; J'ai entendu dire que certains s'étaient donnés la mort. Les autres gardent le silence, disparaissant de la surface du web. Ils sont ceux dont je m'inquiète le plus. J'espère sincèrement que vous me pardonnerez, Mr. L., mais l'été dernier quand vous nous aviez contacté pour l'interview j'étais sur le point de lâcher. Je me fiche si Smile.dog ment ou pas ; je veux que ça cesse. Vous étiez un étranger, quelqu'un que je ne connaissais pas, et j'ai pensé que ma souffrance finirait quand vous prendriez la disquette pour vos recherchez et scelliez votre destin. Avant que vous arriviez, j'ai réalisé ce que je faisais : je prévoyais de ruiner votre vie.

Je ne peux pas me permettre ça, et en fait je ne le ferai jamais. J'ai honte, Mr. L., et j'espère que cet avertissement vous dissuadera d'aller plus loin dans l'enquête sur smile.jpg. Vous pourrez peut-être trouver quelqu'un qui, si plus fort que moi, ou alors plus dépravé, quelqu'un qui n'hésitera pas à exécuter les ordres de Smile.dog. Arrêtez pendant qu'il est

```
temps.

Sincèrement,
Mary E.
```

Terence me contacta plus tard dans le mois pour m'annoncer la mort de sa femme. En faisant le ménage dans ses affaires, fermer son mail, etc, il tomba sur ce mail ci-dessus. C'était un homme craintif ; il me conseilla de suivre le conseil de sa femme. Il a trouvé la disquette, et la brûla jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un amas uniforme de plastique fondu noir. La chose qui l'a plus effrayé, cependant, était comment la disquette a sifflé quand elle a fondu. Comme un animal, a-t-il dit.

J'avoue n'avoir pas été certain de quoi répondre de ça. D'abord, j'ai pensé à une blague, avec le couple jouant sur la situation pour s'amuser, mais un rapide coup d'œil dans la rubrique nécrologique des journaux de Chicago, cependant, prouvaient officiellement la mort de Mary E. Bien sur, aucune mention de suicide dans l'article.

Je décidai que pour au moins une fois, je n'irai pas plus loin sur le sujet de smile.jpg, vu que les examens arrivaient en mai. Mais le monde a de curieuses manières de vous rappeler à l'ordre. Presqu'une année complète après ma venue chez Mary E., je reçus un mail :

```
To: jml@****.com
From: elzahir82@****.com
Subj: smile

Salut

J'ai trouvé ton adresse sur une mailing list
ton profil dit que t'es intéressé par smiledog.
C'est pas aussi terrible qu'on en dit je te
l'envoie ici. Fais tourner.

:)
```

La dernière ligne me chatouilla. D'après mon client mail, il y avait une pièce jointe nommée, bien sur, smile.jpg. Je le téléchargeai bien que j'imaginai que c'était un fake, et même si c'en était pas un, je ne crains pas ce genre d'images. Le compte de Mary E. m'a secoué, oui, mais elle était peut-être extrêmement sensible. Après tout, comment une simple image puisse faire faire autant de bousin ? Quelle sorte de créature peut briser une vie avec une simple image?

Et si ces choses sont totalement absurdes, pourquoi cette légende existe ? Si j'ai téléchargé cette image, si je la regarde, et si Mary avait raison, si Smile.dog vient dans mes rêves pour que je passe le mot, que ferais-je ?

Vivrais-je ma vie comme Mary, à combattre contre l'envie d'obéir jusqu'à la mort ? Ou bien obéirai-je, et risquer peut-être ma vie ? Et si je fais mon choix, comment le ferais-je ? A qui faire passer le mot ? Si je reprends mon intention d'écrire l'article sur smile.jpg, décidai-je, je pourrais joindre l'image comme preuve, et tous ceux qui liront l'article, tous ceux que ça intéresse, seraient affectés. Et, même si le smile.jpg du mail est authentique, serais-je assez capricieux pour me sauver de cette manière ?

[image]

Zelda Ocarina of Death

Auteur : KI Simpson

Il y a quelques mois, j'ai remarqué un petit magasin de jeux vidéos apparu de nulle part dans une rue que je traverse souvent. Je suis toujours à la recherche de jeux rares, durs à trouver, alors évidemment, j'y suis entré. C'était une toute petite salle, grande comme une chambre, avec des murs en bois vides à l'exception de quelques posters de jeux vidéos. Le genre qu'on trouve au milieu des magasines spécialisés, mais ses images étaient différentes. Il y avait un poster de Earthbound où un Ness effrayé regardait l'arrière-plan qui se montre quand on affronte Giygas, un poster de Sonic dans sa position de noyade dans une cité sous-marine sombre, et quelques autres.

Malheureusement, le choix de jeux était restreint. Il y en avait pour toutes les gammes jusqu'à l'Atari 2600, mais il n'y avait que 10-20 jeux pour chaque plateforme, mais c'était soit des jeux que tout le monde avait, soit des jeux de merde dont personne ne veut. Je ne trouvai rien d'intéressant et j'allais partir lorsque quelque chose attira mon regard. C'était une cartouche dorée de The Legend of Zelda: The Ocarina of Time. J'avais déjà le jeu, bien sur, mais il fallut que j'examine la cartouche. L'étiquette était déchirée, le plastique craquelait et il y manquait même des morceaux, Et il y avait comme une marque de brûlure dessus. Elle était au prix de 1.99$, et pour une raison inconnue, il me la fallait. Le vendeur ne dit pas un mot ; il encaissa le jeu et je partis avec.

Après être parti, j'ai commencé à me demander pourquoi j'avais acheté ce jeu en horrible état alors que j'avais déjà une copie plus fraîche à la maison, mais maintenant que je l'avais, il ne me restait plus qu'à regarder si elle marchait encore. Je la mis dans ma N64 et l'alluma, et je fus accueillis par des cris de monstres Effroi sur un fond rouge uni. J'éteignis, sortis la cartouche, la remit dedans, et réessaya. Cette fois je vis le modèle de Zelda couché sur le ventre, tournant doucement, alors que le rire de Ganon jouait en boucle. Je réessayai, et j'arrivai cette fois à l'écran titre, mais accompagné d'une version ralentie du thème du bourg d'Hyrule, et le jeu ne répondait pas à la manette.

Les cartouches peuvent produire d'étranges et surprenants effets lorsqu'elles sont endommagées et qu'on les utilise. J'ai entendu parler du "cart tilting" sur les jeux Nintendo 64, et vu que je ne pourrais apparemment pas jouer avec ce jeu, je décidai de faire quelques tests de ce genre avec. Je recommençai à mettre le jeu, j'eus des modèles de persos qui buggaient pendant qu'un son qui ressemblait à une cymbale se jouait en boucle. Je retirai légèrement un pan de la cartouche de son slot, et à mon amusement, cela m'envoya carrément sur l'écran titre tout à fait normal avec la bonne musique, et la manette répondait. Deux sauvegardes étaient déjà présentes, alors je pris la troisième et commença une nouvelle partie. Le jeu commence avec le monologue de l'arbre Mojo, mais le texte était différent.

```
La mort est la seule chose de bonne dans ce
monde maudit.

Les cruelles déesses ont crée la vie uniquement
pour jouer avec, et rire de la douleur de ceux
qui ont la vie.

Je souhaite la mort.
```

La dernière ligne se répéta plusieurs fois, au moins dans six boites de messages. Le jeu arriva finalement sur Link, qui fait un cauchemar. ça se passait comme le jeu normal, mais Ganon avait le visage de Zelda. Link se réveilla, et il n'y avait pas Navi, il a simplement crié et s'est levé tout seul. Je pus prendre son contrôle, et allai au village Kokiri. Il n'y avait personne, Je ne pouvais pas entrer dans les maisons, et le trou pour avoir l'épée Kokiri avait disparu. Comme Mido n'était pas là pour m'empêcher d'y aller, J'allai voir l'arbre Mojo.

Aucune cinématique s'enclencha, mais le donjon était ouvert alors j'y entrai. Le donjon ne ressemblait en rien à celui du jeu normal ; il ressemblait à l'intérieur d'un château. Aucun ennemi, et je n'avais aucun objet, alors j'explorai simplement. Alors que j'allai de salle en salle des rires d'enfants se faisaient entendre, de plus en plus forts. Je trouvai finalement une épée, plantée dans la cage thoracique d'un squelette, comme pour un suicide d'il y a des siècles. Je la pris, et un message apparut, “Vous obtenez l’Épée du Héros ! Serez-vous assez sage pour en être digne ?” A ce moment, un Wizzrobe stylé comme dans Majora’s Mask apparut ; il était

du type vieil homme. Il ne bougeait pas aussi vite que dans Majora’s Mask, et je pouvais le tuer à l'épée. Il tomba au sol au lieu de disparaître en explosion, comme il devrait, et dit :

“Tu as pris ma vie, mais je serai vengé. Mon animal se vengera pour moi.”

Les portes restèrent bloquées, et je commence à entendre des grognements et des bruits de pas lourds qui couraient. ça dura au moins 20 minutes. Je n'avais jamais eu aussi peur d'un perso de jeu vidéo auparavant. Finalement, une espèce d'énorme loup arriva dans la salle. J'essayai de combattre, mais mon épée n'avait aucun effet. Le loup écrasa et charcuta Link jusqu'à la mort, laissant un corps ensanglanté derrière. Le jeu planta sur le corps de Link, et il n'y eut pas d'écran Game Over. J'essayai de rejouer le jeu, mais peu importe ce que je faisais, la cartouche ne montrait que le corps mort de Link.

[image]

La maison condamné

C'était avril ou mai 2009. Mon ami (appelons-le Vinnie) faisions une sortie pour boire un coup vers midi. On est allés à une épicerie, avions pris quelques bières et sommes partis. On a eu l'appel d'un autre ami (Justin) disant que lui et sa copine (Kim) allaient nous rejoindre. A ce moment, l'après-midi commençait et on était revenus chez moi.

J'avais dit à Vinnie que la maison d'en face était condamné ; il y avait une pancarte "CONDAMNE" rose fluo parce que le garage derrière la maison s'effondrait. Je n'ai jamais vu personne entrer ou sortir de la maison depuis ces ceux dernières années où je vis en face. J'imagine qu'elle était abandonnée et sur le point d'être démolie.

Étant enfants, on adorait explorer les bois pour trouver des trucs. Cette maison nous donnait la même idée. On était plutôt bourrés à ce moment et on s'est juste dit, "Oh puis merde, allons-y." On arriva derrière le garage, dans le garage à moitié en ruines. La porte du garage qui menait à l'intérieur de la maison était fermée, mais après quelques temps, on a réussi à la forcer. A notre droite il y avait le sous-sol, et nous avons décidé de commencer là. Nous étions surpris par le nombre de choses entassés ; des outils, des engins. A l'arrière du sous-sol, dans sa propre salle, un énorme

réseau de trains miniatures. C'était morbide.

Alors qu'on était au sous-sol, on reçut un appel de Justin et Kim disant qu'ils étaient arrivés. Nous revînmes à la maison et je pris mon Nikon. Kim et Justin étaient excités de participer, alors nous sommes tous revenus au sous-sol. Après avoir regardé partout, nous remontâmes à la cuisine. Encore une fois, plein de choses y étaient. Une table du coin de la salle était pleine de canettes et de bouteilles, que nous prévoyons jeter en sortant (on fait du recyclage dans notre ville).

Nous avons pris du temps à fouiller la cuisine. Bien sur, ça sentait mauvais là dedans, mais rien d'anormal. L'odeur normale d'une maison poussiéreuse. J'ai fait l'erreur de jeter un œil au frigo et CETTE odeur me donna une idée de tout ce qui avait pu pourrir dedans.

Il y avait une porte qui séparait la cuisine du salon et je fus le premier à l'ouvrir. Quand je l'ouvris je vis un visage qui regardait ailleurs sur un fauteuil. Tout ce qui me vint à l'esprit fut que quelqu'un vivait ici et que nous étions en infraction. Je fis demi-tour très doucement, et chuchotai à mes amis, "Merde, y a quelqu'un ici," et nous sommes tous partis discrètement. Une fois revenus dans mon jardin je leur dis que j'avais vu quelqu'un assis dans le fauteuil du salon.

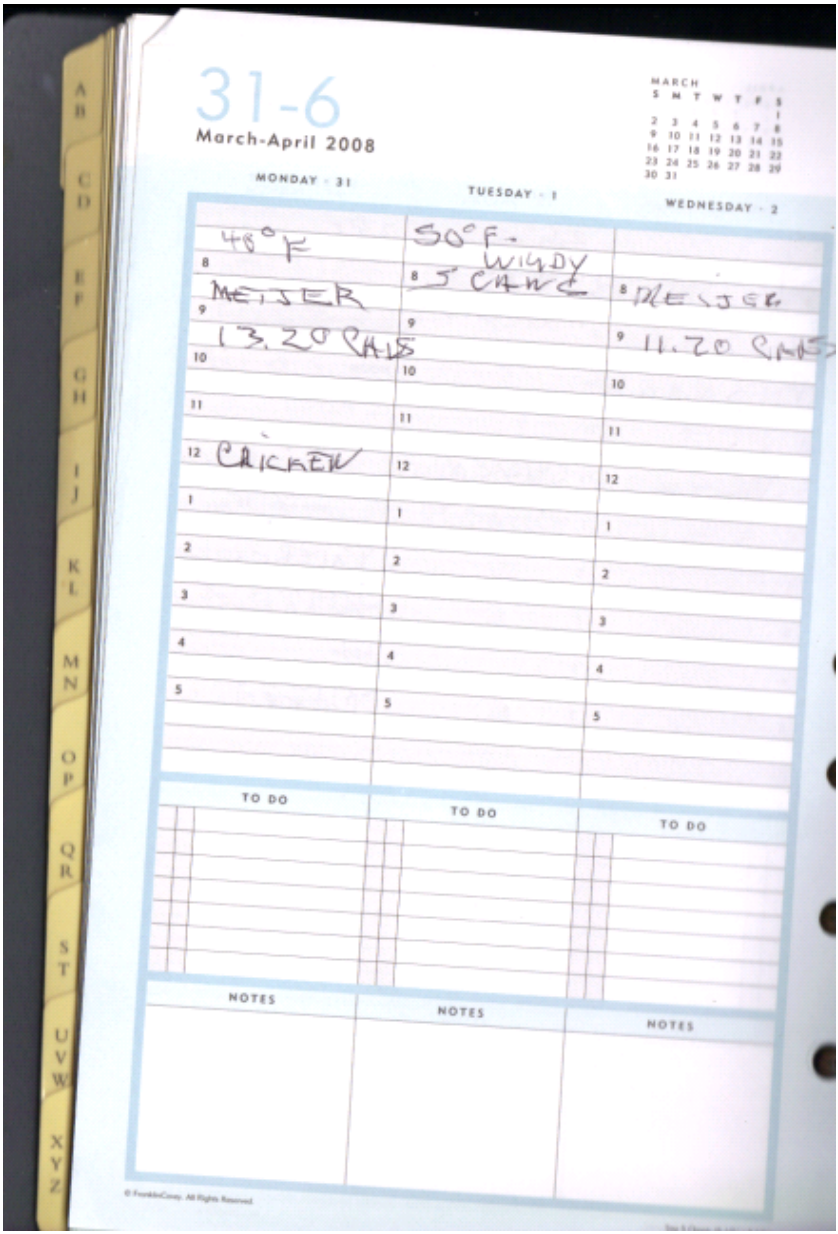
Vinnie, qui était, je crois, plus bourré que je ne l'étais, dit, "Oh bordel. Il n'a pas plus le droit d'y être que nous. C'est sûrement un junkie." Je n'étais pas très excité de revenir et faire face à un squatteur, mais je fus convaincu quand Justin m'informa qu'il devait sûrement être complètement stone et qu'il ne remarquera même pas qu'on est là. Nous y sommes finalement retournés, mais plus en silence cette fois. Une fois dans la cuisine, Vinnie fut le premier, cette fois, à ouvrir la porte du salon. Le reste d'entre nous le regarda en train de fixer l'homme sur le fauteuil.

Vinnie ferma la porte, nous regarda, et dit, "C'est un cadavre." Nous le regardâmes choqués, mais son air sérieux était évident. Nous entrâmes courageusement et regardâmes le corps. Sa peau était noire (bien qu'on découvrit plus tard qu'elle était à l'origine blanche) et était assis sur le fauteuil, faisant face au devant de la maison. A l'évidence, il était là depuis un long moment. L'odeur près du corps était insupportable ; nous dûmes couvrir nos bouches et nez avec nos manches. Cela dessaoula Vinnie et moi à une vitesse dingue. Il y eut un silence complet entre nous quatre alors qu'on regardait le corps. Personne ne dit mot.

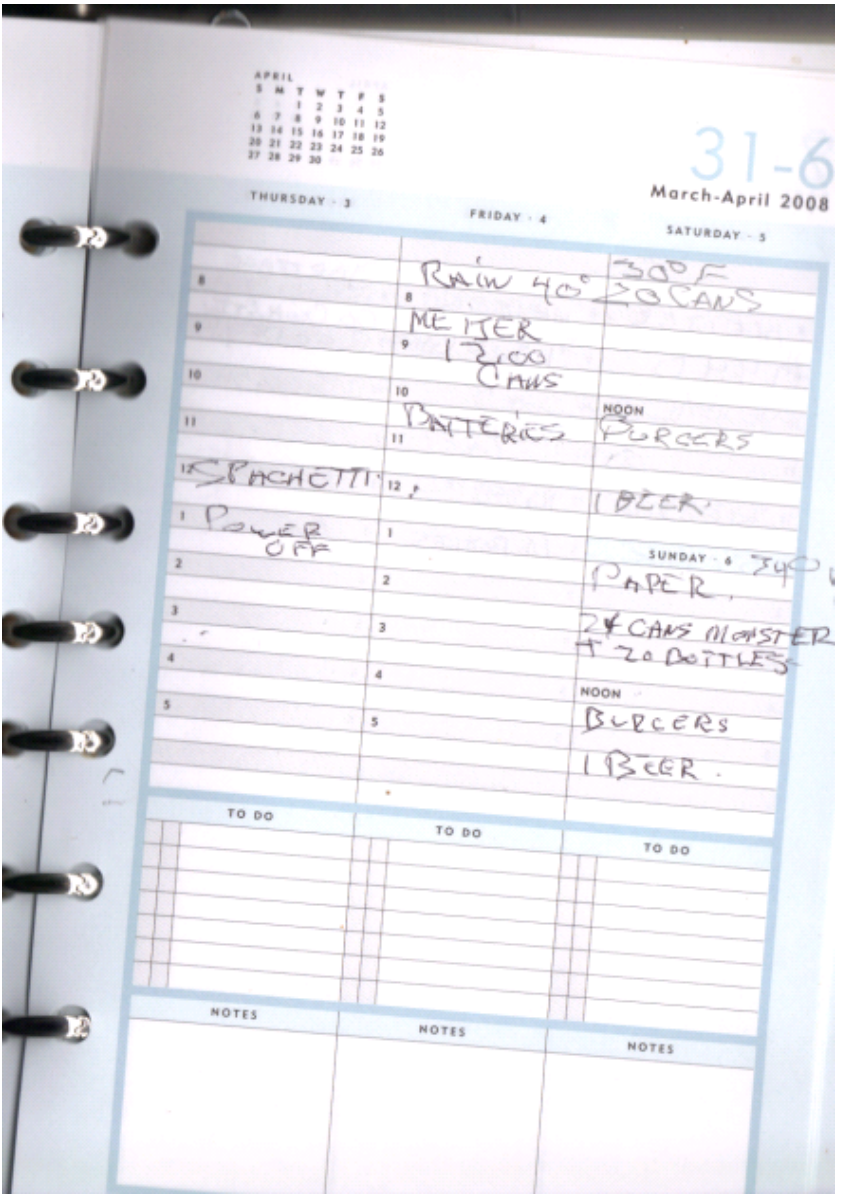
Je ne peux pas trop vous dire ce qui se passa ensuite, mes souvenirs sont flous. Voir un corps mort est une expérience surréaliste. On a regardé le reste de la maison, à l'étage du dessus et les autres salles restantes, et nous avons finalement trouvé un journal près du corps. En le feuilletant, on vit qu'il avait listé ce qu'il avait mangé, la température, et combien d'argent il a eu en ramenant les canettes au recyclage (ce que je trouvais étrange, vu qu'il en avait pour 50$ avec ce qui restait dans la cuisine).

Je pris quelques clichés de la maison et du corps (bien que, à ce moment, Vinnie s'y opposait) et nous sommes partis au bar. A un moment, Kim était partie et on ne resta plus que trois, mais je me souviens qu'elle avait bien pris l'expérience et ne fut pas aussi dérangée que d'autres filles dans la même situation (certains ne veulent même pas entendre parler de l'histoire).

On alla au bar cette nuit, assis au fond, et on parla discrètement de ce qui s'était passé. Après le bar, encore bourrés, Justin et moi sommes repartis voir la maison encore un coup. Je pris plus d'images et Vinnie et Justin partirent pour la nuit. J'en parlai à mon coloc et à sa copine. Elle fut tellement troublée, elle refusa de venir voir tant que le corps serait encore là. Elle dit que si je n'appelais pas les flics, elle le ferait.

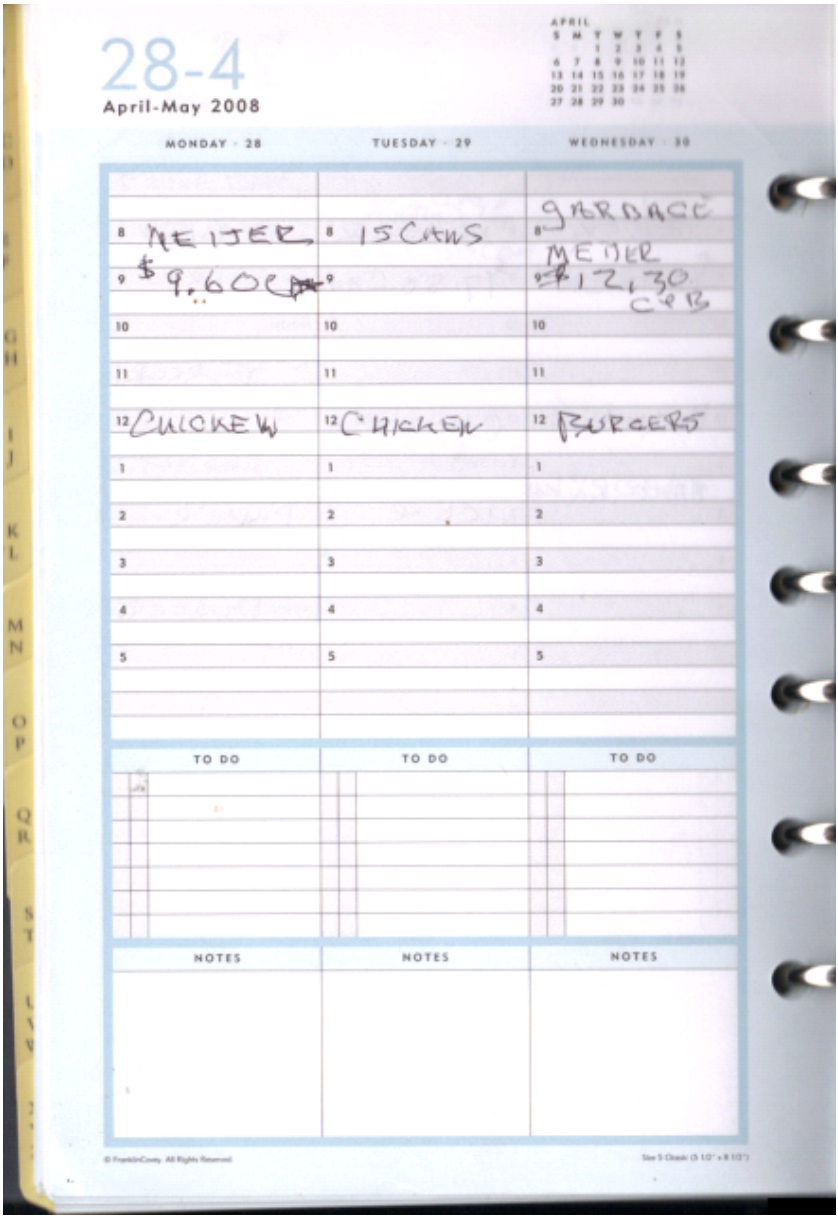


Le matin suivant, je décidai finalement de les appeler. J'appelai d'abord mes amis pour leur en parler. Ils me demandèrent de ne rien faire avant qu'ils n'arrivent. J'attendis et appela la hotline anonyme de la police quand ils furent arrivés.



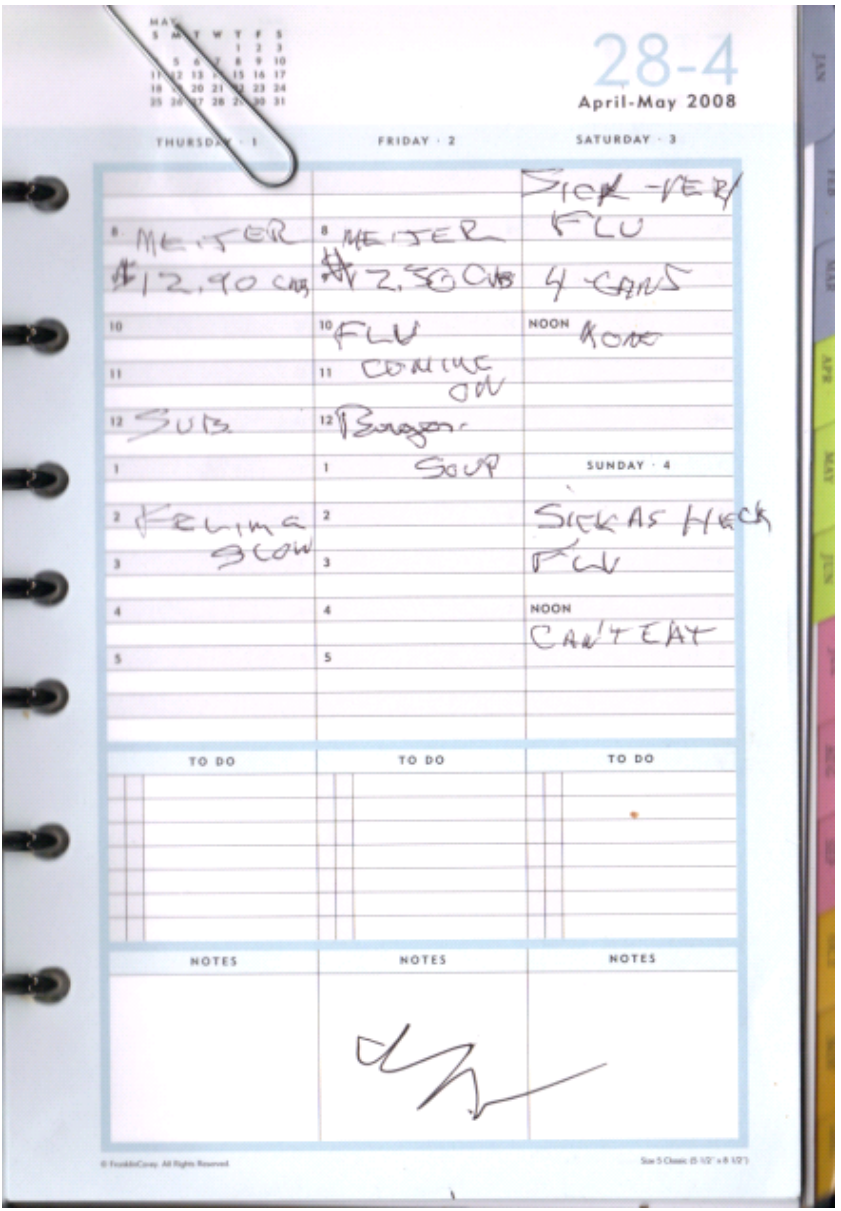
Au téléphone, je dis simplement que j'avais trouvé un mort. L'opératrice semblait troublé et me demanda de ne pas quitter. Elle me le demanda plusieurs fois. Je gardai la ligne, puis je tombai sur un inspecteur de notre ville. Je lui expliquai ce qui était arrivé et leur indiqua l'adresse. Il demanda mon nom, mais je lui dis qu'il fallait être fou pour que je lui donne mon

nom.



Peu après avoir raccroché, nous sommes allé devant le porche pour voir les flics arriver. A peine une minute après avoir raccroché, je vis une bagnole de flic arriver, toutes lumières allumées. Nous étions vraiment

surpris par le temps de réponse, Mais il s'arrêta devant chez nous. Quelques minutes après, quelques autres bagnoles de flics arrivèrent et ils nous demandèrent si on avait vu quelqu'un entrer ou sortir de la maison. Je leur répondis que je vivais ici depuis deux ans et que durant tout ce temps je n'avais jamais vu quelqu'un dans cette maison.



La police entra un moment et une camionnette blanche arriva. Quelques filles qui habitaient dans la rue vinrent voir ce qui se passait. LA police répondit qu'ils avaient trouvé un mort. Nous, bien sur, prenions l'air choqué. Ils amenèrent à la camionnette le corps du mort couvert d'un drap (ils ont du prendre un temps fou pour l'enlever du fauteuil) le fauteuil et aussi un fusil qui était dans la maison (un vieux fusil de chasse qui reposait contre un des murs du salon). Je parlait à l'un des flics et dit que la famille du type aurait du s'inquiéter de ne pas avoir de nouvelles depuis tout ce temps et qu'elle aurait du venir de temps en temps (Apparemment, il ne voulait pas entendre parler de sa famille) mais qu'ils ont du arrêter. Il voulait juste être seul.

La seule chose que nous avions gardé était son journal. Il est bien écrit, et il a des adresses. La première entrée date du 21 janvier, disant que le bouquin a été trouvé dans une décharge. Il y a aussi une entrée qui parle de l'électricité qui était tombé et qu'il fallait acheter de l'essence (il y avait un tas de lampes à essence dans la maison). La dernière entrée, datée du 3 mai, disait, "Malade - très grippé 4 canettes. La grippe malade comme un chien peux pas manger." c'était flippant. La date coïncidait avec le journal le plus récent qu'il avait dans sa maison, au salon. On décida de ne rien prendre d'autre, par respect pour lui et sa famille. Je sais que certaines choses ont plus de valeur que l'argent, mais je ne serai pas le type qui va piller un mort. J'imaginai que la famille allait venir pour chercher des affaires, mais ils ne sont jamais venus. La maison fut finalement vendue et je vis les nouveaux résidents sortir des cartons avec des partitions, des trains miniatures, etc. La maison a été remise à neuf et elle est à louer. Je n'ai trouvé aucune information sur le mort, même un an plus tard.

Je poste ça pour faire partager mon histoire.C'est arrivé en 2009, mais je me suis décidé à le partager à tout le monde. Je n'essaie pas de blaguer ou faire passer cette histoire comme une histoire marrante. ce gars est mort dans sa maison et il a été trouvé par des étrangers presque un an après. Blaguez si vous voulez, mais ce type était seul. Et apparemment il avait des problèmes.

[image]

Zelda Majora

Le code GameShark

Je ne sais pas si vous êtes trop jeunes pour vous souvenir du GameShark. Je ne crois même pas qu'ils en font encore. C'était des engins qu'on mettait sur des cartouches et on pouvait les hacker et utiliser des codes dessus. J'ai un pote qui en a un pour sa vieille Nintendo 64, et on aime bien faire des conneries avec. J'avais trouvé une cartouche de Majora's Mask d'occasion l'autre jour, et j'ai réalisé qu'on avait jamais essayé dessus, alors j'ai gaspillé 5$ pour la cartouche. La nuit dernière, J'ai appelé mon pote, pris un pack de bière, et partis chez lui pour une soirée de beuverie spéciale rétro-gaming.

On s'est bien marrés, à faire tomber Link à travers le sol et marcher à travers les murs et tout ça. On a même trouvé un code qui fait apparaître plein de ces chiens ennuyeux jusqu'à ce que la zone laggue et que ce soit le chaos. Après que les codes standards devinrent ennuyeux, on a décidé de faire la recherche de codes sur le GameShark encore une fois. Bizarrement, le GameShark est venu avec un nouveau code – un que nous n'avions jamais vu. Étant un peu beurrés par la bière et ennuyés de balancer des bombes infinies partout, on a lancé le jeu avec le code.

Les GameSharks ont tendance à causer des bugs mineurs, alors on ne fut pas surpris quand le jeu nous lança directement dans le jeu en zappant l'écran titre et l'écran de sélection de sauvegarde. On étais hors du temple des neiges, et il ne restait plus que quelques minutes avant le Game Over. La lune était très grosse dans le ciel, prête à tomber sur terre. A part le temps qui s'était figé, le jeu semblait marcher normalement, alors je lançai Link à l'exploration du monde prêt à son apocalypse. Il y avait un manque distinct d'ennemis, et des textures apparaissaient au hasard à différents endroits.

On commença rapidement à s'ennuyer vu qu'il n'y avait rien à tuer. J'allais éteindre la console et tenter un autre code, mais pas avant de jeter un dernier coup d'œil. A ma surprise, je remarquai que la lune continuait d'avancer malgré l'arrêt du temps. On décida d'attendre voir si quelque chose de cool arriverait à la cinématique de fin.

Bizarrement, la cinématique n'est jamais venue. A la place, la lune s'approchait de plus en plus. Je pouvais distinguer un mouvement dessus, et je réalisai que le masque de Majora qui tourne de l'écran titre apparaissaient dans un tas de pixels flous. Le masque tournant apparaissait de plus en plus clairement, jusqu'à cacher le sourire de la lune. Quelque chose n'allait pas dans le masque. Il semblait trop bien animé pour une image de Nintendo 64. les lignes et détails étaient très clairs, et les couleurs trop vives. Alors que le masque tournait, les yeux semblaient me regarder et me suivre, directement. J'en étais hypnotisé, et je restai là, bière à la main, manette dans l'autre, incapable de fixer autre chose que l'écran.

Des images extrêmement dérangeantes commencèrent à flasher à l'écran alors que la lune s'approchait toujours. Tout semblait en feu, et des aperçus rapides des pauvres et innocents persos de la ville se montrèrent en train de mourir de manières atroces. Le masque de Majora fit une dernière rotation et s'arrêta, nous regardant directement. Une main noueuse apparut, enlevant le masque lentement, et dessous il y avait SkullKid, une expression de douleur et d'agonie tordant son visage. Il ouvrit la bouche, et avec un son horrible mais digne de ce que pouvait faire les jeux en ce temps, apparurent les mots qui me hantaient la nuit, “Tu as perdu.”

L'écran vira au noir, et la Nintendo 64 s'éteignit. Moi et mon pote on s'est regardés, sans savoir quoi penser. Il me dit que c'est probablement une fin alterné que les programmeurs n'ont pas utilisé au final, mais tout le truc semblait trop paranormal pour cette simple explication.

[image]

Zelda 64 beta

Quand j'étais petit, un de mes jeux préférés était The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Tous ceux qui y ont joué au moins une fois savent pourquoi, même si c'est pas leur jeu préféré. Naturellement, comme tous les jeux populaires, il a eu son lot de rumeurs et légendes ; surtout dans le temps où la communication par internet n'était pas si courante. La plupart des légendes sont fausses, mais une surprenante part de vérité peut en sortir.

Il y a quelques temps j'ai lu un article sur une version bêta de Zelda 64 (une version en développement), et apparemment ces versions étaient très différentes du jeu final. C'était modélisé sur le premier Zelda sur NES plutôt que sur A Link to the Past, et il avait encore plus de liberté de mouvement que le jeu actuel. Sur le moment, il semblait génial, et je me suis demandé pourquoi le projet a été laissé à l'abandon.

J'en ai conclu que les raisons étaient techniques. Mais une chose qui m'est resté sont les images. Certains n'ont pas de descriptions, rien de spécial, mais l'une d'elles montrait un désert. Il y avait juste un palmier et un petit oasis près d'un Link dont le modèle semblait primitif, ainsi que quelques ennemis. Et le reste était un désert qui s'étendait jusqu'à l'horizon. Les pensées de ce qui pourrait se cacher dans ce désert m'est resté ancré.

Quelques années passent. L'article n'était qu'une petite revue – rien d'important. Je faisais un tour dans un magasin de jeux du coin avec un pote. Il me racontait sa journée, et me dit qu'il était venu pour vendre les vieux jeux de son fils. Il me les as montrés et c'était tous des jeux normaux. Quelques jeux Wii, un peu de jeux Gamecube, et un bon tas de cartouches Nintendo 64. La seule qui attira mon attention était une cartouche rouge sans étiquette, mais avec un sticker où on avait marqué “ZELDA??” au marqueur. Naturellement ça attisa ma curiosité. Mon pote n'a pas partagé ma curiosité et n'était pas sûr qu'il pouvait revendre le jeu, alors il me proposa de la garder en cadeau. J'acceptai, bien évidemment.

Quand le jeu se lança, Je réalisai que ce n'était pas le jeu Zelda que je connaissais. L'écran titre n'était rien de plus qu'un “The Legend of Zelda.” Pas de sous-titres, pas de polices stylisées, pas de musique ; juste ces mots

en blanc entouré de noir. L'arrière plan ne venait pas de Ocarina of Time ou Majora’s Mask. C'était un paysage de ruines anciennes. Elles étaient sinistres et grotesques – le genre qu'on verrait dans Majora’s Mask, mais sans indice de l'ambiance mystique des Zelda. C'était juste énervant. Mais ça n'arrêta pas ma curiosité. Bien au contraire.

En appuyant sur start, le jeu commença. Je ne suis pas tombé sur un écran de sauvegardes, juste un Link aux polygones pas très lisses dans un environnement complètement noir. Et quand je dis noir, c'est purement noir. Rien qui ne séparait le sol du ciel. Juste de profondes ténèbres. La seule chose qui me montra que le jeu marchait était un temple non loin de là, dans le même style que celui de l'écran titre. On pouvait bouger, j'imagine que les textures du sol et du ciel buggaient. Mais c'est bizarre que les autres textures allaient bien. Je n'avais d'autre choix que d'entrer dans le temple.

Le jeu resta sans musique durant tout ce temps, un silence de mort, cependant, la musique revenait au fur et à mesure qu'on s'approchait du temple. Enfin, de la musique, c'était plutôt des gémissements, comme ceux des monstres Effroi dans Ocarina of Time, mais plus petits et mal enregistrés. Parfois il y avait des pleurs, mais ils étaient rapidement étouffés.

L'intérieur du temple rappelait complètement un Zelda, mais quelque chose n'allait pas. Au lieu que les textures soient plus moches que dans Ocarina of Time, elles étaient mieux. Tout était bien détaillé, mais ça avait un look morbide et pourri. Des polygones supplémentaires rendaient le tout encore plus grotesque. Les taches de sang un peu partout n'aidaient pas non plus. ça ne m'a pas pris long pour me rendre compte que ce “donjon” était Zelda-like. Les puzzles se résumaient à utiliser des interrupteurs ou des leviers.

En fait il n'y eut même pas de blocs à pousser. Pas d'ennemis non plus, mais les taches de sang sur les murs et le sol devenaient des indices sur la présence de pièges. Certains étaient inévitables et ramenaient au début dans les ténèbres. D'autres pouvaient être évités, mais étaient morbides et dépressifs. Le donjon était parsemé de restes de cadavres fait en peu de polygones, et certains avaient laissé des objets.

On pouvait les ramasser, mais le jeu équipait que les trois premiers objets récupérés car il n'y avait pas de menu d'inventaire accessible. Après

des morts bien dégueu et des essais, je trouvai une porte marqué d'un œil, comme celui du monocle de vérité et de d'autres trucs. Entrer cette porte amenait à un combat de boss.

La musique, à ce moment, a changé, et je ne l'ai réalisé que dans la dernière salle. Les gémissements ne se sont jamais mis en boucle, mais semblaient changer d'après l'ambiance. Un violon désaccordé commença à jouer, mais le reste n'était que gémissements, pleurs, cris, et des bruits de griffures. C'était assez énervant, c'était plutôt comme si il n'y avait pas de musique et que des monstres étaient dans le coin, mais sans jamais se montrer.

Quand j'ai dit que j'arrivai dans un combat de boss, ce n'était pas tout à fait ça. C'était une salle vide avec les mêmes textures que le reste du temple. La seule chose nouvelle était un visage géant au fond de la salle, coloré en gris. Sa peau semblait s'étirer en s'accordant avec les murs, comme si les murs avaient crée ce visage. De la mousse d'arbre avaient poussé sur ses yeux fermés et il y avait des fissures de parts et d'autres. La porte derrière moi était bloquée, je ne pus qu'approcher la chose.

J'approchai doucement, prêt à n'importe quelle attaque surprise. J'arrivai finalement pile devant le visage, à portée d'épée. Rien, il ne bougeait pas avec ses yeux creux et ses lèvres craquelées. Je l'attaquai à l'épée. L'épée passa au travers en produisant un bruit bien dégueu, mais rien d'autre. Il restait là. Je continuai alors, plusieurs fois... Et au bout d'un moment la musique s'arrêta.

La cacophonie du violon devint de plus en plus forte et les gémissements de même, puis quelque chose se passa. En un mouvement, les yeux du visage s'ouvrirent, regardaient Link fixement, et... rien. La musique était toujours aussi forte, mais je continuai à attaquer inlassablement. Il tomba en morceaux et ses restes s'enflammèrent – une mort à la Zelda – et révéla une porte derrière lui. La musique s'arrêta. Plus de gémissements ou hurlements – plus rien du tout. J'entrai dans la porte.

Quel naïf j'étais. Ce n'était que le tutoriel.

L'écran vira au blanc, suivi par un gros bruit blanc saturé. Je sursautai, mais il cessa instantanément. Un désert infini remplaça l'écran blanc – celui de l'image. J'étais choqué. A ce moment, j'étais assez flippé pour vouloir éteindre le jeu. Le répit ne dura pas long. Je fis des cauchemars sur le jeu –

Des cauchemars normaux sans rien de spécial. Ce qui m'effrayait le plus était qu'au fur et à mesure que je réessayai, je me rendis compte que le jeu changeait à chaque fois. Quand j'essayai de prendre le même chemin que la dernière fois, je tombe dans une impasse et dans la confusion.

Je continuai le jour suivant, donc, ne m'arrêtant que pour manger et aller aux chiottes. A mon retour dans le jeu, J'étais dans le désert, malgré l'écran de sauvegarde absent. Cette fois il faisait nuit. Je marchai. Parfois je marchai une vingtaine de minutes pour tomber sur un obélisque a moitié enfoncé dans le sable ou des ruines de ce qui semblait avoir été une hutte de village. Parfois des squelettes ou des os, mais rien d'autre. Quelque fois, je tombai sur de grandes étendues tropicales ou des oasis.

J'y ai trouvé mes premiers ennemis. Ils étaient similaires aux Tektites, mais plus gros avec un œil énorme. Des pattes longues et fines, et attaquaient toujours en sautant, mais quand ils attaquaient, ils vous plaquaient au sol. Bientôt, le soleil se leva et je continuai à marcher. Parfois je tombai sur des tombes. C'était assez similaire au premier donjon, mais sans les gémissements et le boss.

Ce que je trouvai fut des infos. Il y avait des runes lisibles sur certaines ruines. Leurs descriptions étaient vagues, genre "…et la connaissance te guidera…vers les cieux…" Parfois suivi par d'autres commentaires, mais certains textes étaient buggés et illisibles. ça ressemblait à une histoire, cela dit. Les maps que je trouvais parfois le confirmait. Je continuai l'exploration, guidé par mon instinct. Enfin, je trouvai le donjon suivant, une large pyramide dans le désert…à l'envers… Au dessus, droit vers le ciel, un large temple à l'envers. Il s'étirait si haut dans le ciel que je ne pus voir son sommet. J'avais sommeil, je m'arrêtai là.

Le jour suivant, j'entrai dans le donjon. C'était comme les catacombes que j'avais croisés, mais en plus périlleux. Il y avait plus de trous sans fins, des puits à pics, et des monstres cette fois. Des bras sortaient des murs et du sol pour m'attraper, comme dans le jeu original ; sauf qu'ils vous jetaient dans les pièges qui vous tuaient. A la fin de ce donjon, je trouvai un escalier en colimaçon. Je le suivis jusqu'à atteindre le sommet. l'escalade dura au moins deux heures, mais le temps semblait s'écouler rapidement. Le sommet était une large plateforme avec une flèche pointant une direction droit devant. Comme il n'y avait nulle part où aller, je sautai. L'écran vira au blanc, et j'arrivai dans une nouvelle zone.

ça continua les semaines suivantes. Il y eut plusieurs endroits à visiter, et parfois je trouvai les frontières d'une zone à l'autre. J'ai commencé à cartographier le jeu et à nommer les endroits que je rencontrai, mais alors que je connaissais certains endroits vraiment à fond, la découverte de nouveaux endroits semblait sans fin. Parfois je passai une porte pour passer de l'autre côté du monde. Les endroits ne se comportaient pas avec les règles de l'espace, mais c'était de plus en plus facile de m'y retrouver. Quand je revisitai un endroit, il était arrangé dans une manière plus simple à parcourir. Mais dans chaque coin, je pouvais voir la tour au loin. J'ai réalisé que je n'avais pas atteint le sommet, J'étais juste tombé dans un piège. A l'heure actuelle, je n'ai toujours pas atteint le sommet.

Les fois où je revenais au monde réel, je sentais que le jeu était différent. Il se changeait tout seul. Il semble réagir à mon contact. J'étais sur qu'il était impossible qu'un tel jeu soit conçu ainsi, mais ils allaient vraiment sortir un jeu avec une liberté de mouvement comme le premier Zelda. Que serait il passé s'ils avaient réussi ? S'ils avaient crée un monde infini comme celui-là ? Ils avaient réussi à le faire. J'avais eu des infos sur les dieux de ce monde : les trois déesses qui avaient crée un monde physique si pervers et que le dieu qui voit avait décidé de le nettoyer. Je n'ai pas compris mon rôle dans cette histoire, mais je sentais qu'en suivant mon instinct, je trouverai la réponse.

C'est pour ça que je vous écris. Mon instinct me dit toujours où aller, mais pas là. Ce n'est pas dans le jeu. Il faut que je parte… Mais avant, il fallait que je poste ça. Je voulais vous prévenir. C'est peut-être un jeu, mais il sait que vous y jouez...

[image]

Le 13ème

Si vous utilisez le calendrier Julien ou Grégorien, prenez garde :

Le février a uniquement 28 jours. On se demande toujours pourquoi à un moment donné. Ce n'est pas une coïncidence ; C'est un indice. Si vous prenez les jours supplémentaires des autre mois de sorte que tous les autres mois aient 28 jours, il y aurait assez de jours pour créer un 13ème mois. Un 13ème mois avec 28 jours. Bien sur on pourrait même faire un mois ou deux de plus avec 29 jours, mais il y aurait un 13ème mois où vous y trouverez un 13ème jour. Heureusement qu'on a utilisé le système des 12 mois depuis des siècles, parce que si c'est le 13ème jours du 13ème mois et que vous savez que c'est tel jour, 'ça' va arriver.

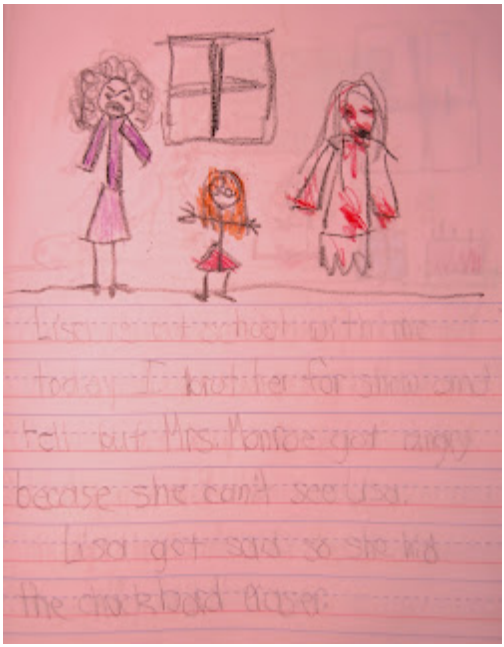
Note: Il EST possible d'apprendre l'existence de ce jour quand cette date

[image]

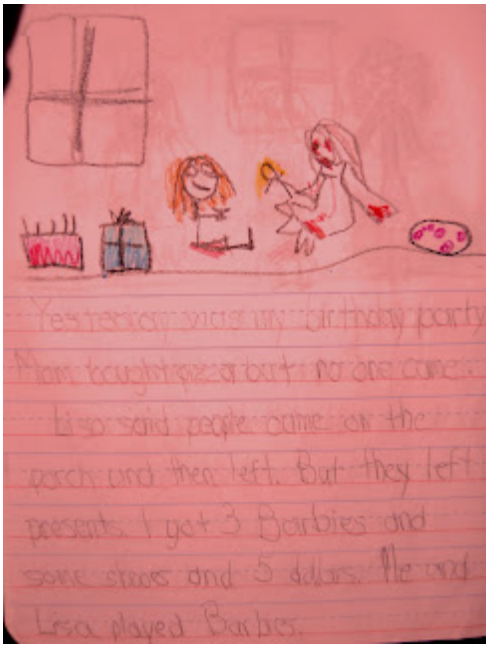
Trouvé dans un sac à dos

Voici Lisa. C'est mon amie. Mon papa et ma maman ne la voient pas alors ils croient que c'est une amie imaginaire. Lisa est une bonne amie.

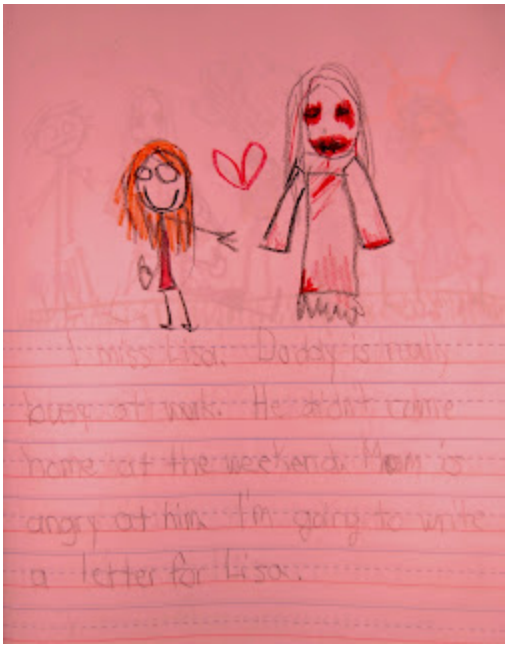
Aujourd'hui j'ai essayé de planter une fleur dans le jardin. J'ai essayé dans le bac à sable mais Lisa m'a dit que c'est là que son papa dort. Alors je l'ai plantée dans un pot.



Lisa est à l'école avec moi aujourd'hui. Je l'ai amenée pour la présenter à tout le monde, mais Miss Monroe s'est fâchée parce qu'elle ne voit pas Lisa. Lisa s'est sentie triste alors elle a caché l'effaceur du tableau.

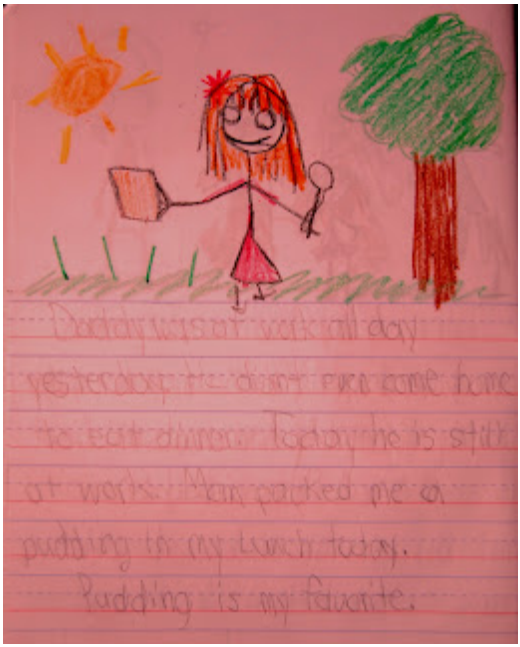


Hier c'était mon anniversaire. Maman a acheté de la pizza mais personne n'est venu à la fête. Lisa dit que les gens venaient sur le porche et repartaient. Mais ils ont laissé les cadeaux. J'ai eu 3 Barbies et quelques chaussures et 5 dollars. Moi et Lisa on a joué à Barbie.

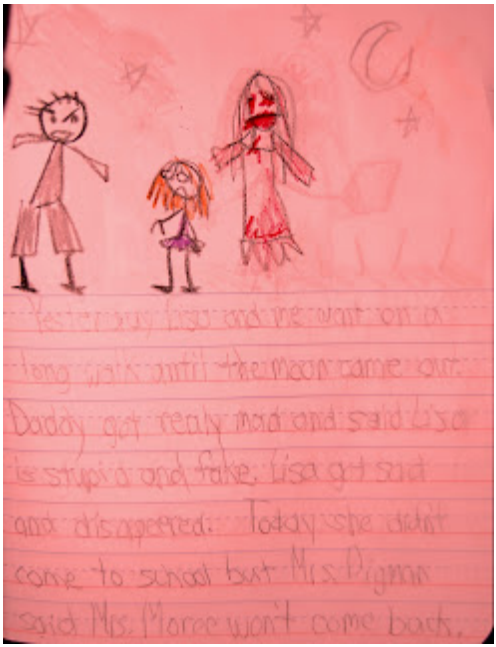


Lisa me manque. Papa est très occupé au travail. Il n'est pas venu à la maison ce week-end. Maman est fâchée après lui. Je vais écrire une lettre pour Lisa.

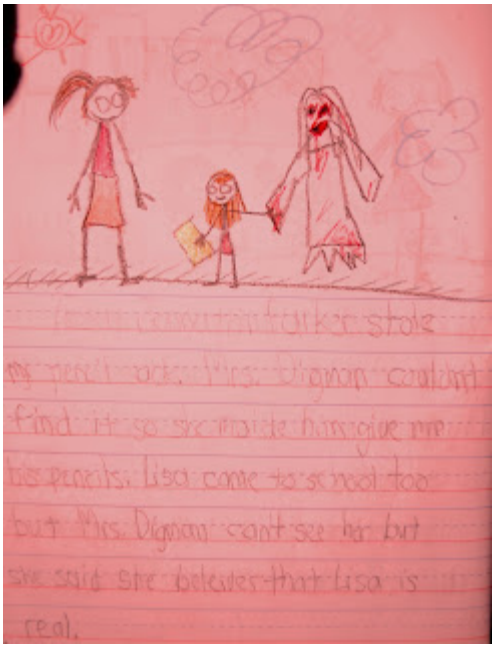
Miss Monroe est absente aujourd'hui. Le proviseur a nommé Miss Digman pour la remplacer. Elle est jolie et gentille et elle nous laisse prendre le goûter pendant l'heure de l'histoire. J'espère qu'elle restera notre prof.



Papa était au travail toute la journée. Il n'est même pas venu pour dîner. Aujourd'hui il est encore au travail. Maman m'a mis un pudding pour le déjeuner. J'adore le pudding.

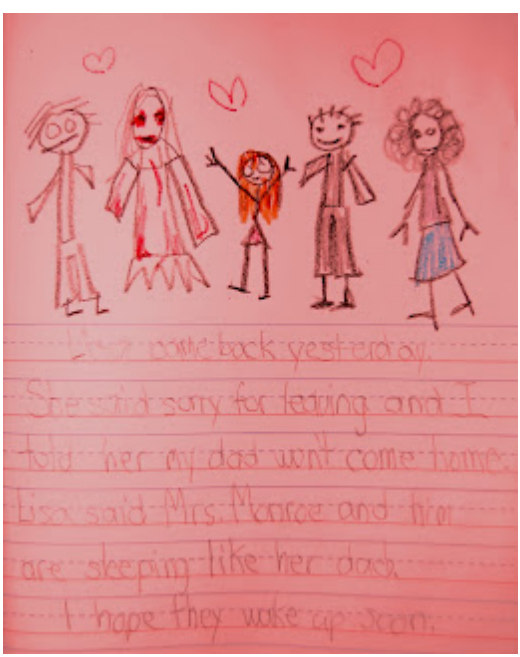


Hier, Lisa et moi on a fait une longue marche jusqu'à ce que la lune se lève. Papa était très fâché et il a dit que Lisa était une stupide blague. Lisa a disparue, triste. Aujourd'hui, elle n'est pas venue à l'école, mais Miss Digman a dit que Miss Monroe ne reviendra pas.



Aujourd'hui, Jonathan Farker m'a volé ma trousse. Miss Digman ne l'a pas retrouvée alors elle lui a ordonné de me prêter ses stylos. Lisa est venue à l'école, aussi, mais Miss Digman ne la voit pas, mais elle dit qu'elle croit que Lisa est réelle.

Cher Lisa. Tu me manques. Reviens s'il te plaît. Je suis désolée que mon papa soit méchant. Tu es ma meilleure amie.



Lisa est revenue hier. Elle a dit désolé d'être partie et je lui ai dit que mon papa ne reviendra plus à la maison. Lisa m'a dit que Miss Monroe et lui dorment comme son papa. J'espère qu'ils se réveilleront bientôt.

[image]

Ne lisez pas ceci

Croyez moi, je n'ai qu'un conseil et vous devez absolument le suivre sans poser de questions : vous devez arrêter votre lecture et aller directement au dernier paragraphe. Faites le maintenant et sans lire les autres paragraphes. S'il vous plaît, faites moi confiance.

Ce qui arrive ensuite est entièrement votre faute. Vous avez échoué au test et vous êtes en danger. Je n'ai pas écrit ceci. Ils me l'ont fait écrire. Ce sont mes doigts sur le clavier, c'est tout, et vos yeux sur ces mots. Peu importe ce qui se passe, gardez votre regard sur ces mots. Continuez à lire jusqu'à nouvel ordre. Et quand je vous le dirai, faites exactement ce que je dis. Si vous ne le faites pas, vous mourrez. Écoutez bien. D'abord vous devez zapper le paragraphe qui suit celui-là. Quoiqu'il arrive, ne lisez jamais le paragraphe suivant. Vous devez absolument l'ignorer, Dirigez vos yeux vers le paragraphe d'après. Promettez-le moi, pour l'amour de ceux que vous aimez. C'est votre seule chance de vous racheter après l'échec au test précédent. Biffez le paragraphe suivant, et faites le maintenant.

Le Paragraphe Interdit : Vous n'avez pas pu vous en empêcher, hein ? Et ils le savaient. Rien de ce que vous ferez ne changera les choses à présent. S'il y a des personnes que vous aimez, appelez-les. Dites-leur ce que les gens disent à leurs aimés quand ils savent qu'ils sont sur le point de mourir. Mettez les choses au point dans vos affaires. En ce moment précis, vous resterez en vie tant que vous restez éveillé. La prochaine nuit où vous dormirez sera la dernière. Ils vous regardent. Ils écoutent vos pensées. Ils vous attendent. Et quand vous dormirez, ils viendront. Vous auriez dû me croire.

Si vous avez ignoré le paragraphe précédent, vous avez sagement fait. Mais vos ennuis ne sont pas terminés pour autant. Pour n'avoir placé votre confiance que dans mon second avertissement, vous vous êtes donné une chance de vivre. C'est ce que vous devez savoir. Ils vous regardent. Ils écoutent vos pensées. Ils attendent la moindre erreur de votre part. Et dans ce cas, ils viendront. Pour rester en vie, vous devez prendre du sang de celui ou celle que vous aimez. Une simple goutte suffit, et placez la sur votre langue. C'est ce qu'ils veulent. C'est ce dont ils ont besoin. Ils sont en vous à présent. Et ils attendent. Si entre vous lever et tomber endormi vous

n'avez pas pu obtenir le sang de votre aimé(e) vous ne vous réveillerez plus jamais. Suivez ce conseil. Et ne revenez jamais lire le paragraphe interdit, croyez moi.

Si vous avez suivi mon conseil du premier paragraphe, bien joué. Vous pouvez arrêter de lire à présent. Mais ne soyez jamais, au grand jamais tenté de revenir et lire les paragraphes manqués. Vous devez me croire. Et souhaitez moi bonne chance. Je suis fatigué. Tellement fatigué, vous n'avez pas idée...

[image]

La collection de Timbres de Teddy

Durant la guerre, un soldat écrivait à sa mère toutes les semaines pour la rassurer sur son état. Lors d'une semaine, elle ne reçut aucune lettre et commença immédiatement à s'inquiéter. Au milieu de la semaine suivante, elle reçut une lettre de l'armée disant que son fils a été capturé et qu'il est retenu dans un camp pour prisonniers de guerre, et l'assurait qu'il n'y avait pas de raison de penser que les prisonniers américains sont maltraités. Quelques semaines plus tard, la femme reçut enfin une lettre de son fils. Elle disait :

“Chère maman, Ne t'inquiète pas pour moi, Ils nous traitent bien et nous relâcheront à la fin de la guerre. Assure toi que Teddy garde le timbre pour sa collection. Je t'aime, Joe”

La femme fut réjouie des nouvelles, mais était confuse car elle n'avait aucune idée de qui était “Teddy”. Elle décida de détacher le timbre de l'enveloppe pour y jeter un œil. Quand elle le fit, elle remarqua des mots écrits au dos du timbre :

“Ils m'ont coupé les jambes”.

[image]

Regarde dans l'appareil

J'ai déménagé il y a 5 ans dans une nouvelle maison. D'étranges choses s'y sont passées ces deux dernières années. Tout a commencé en octobre 2004. J'avais remarqué d'étranges traces de pas, mais sans y faire attention, pensant qu'il y avait une explication logique à ça. Mon fils de 16 ans, Michael, dormait dans la seule chambre du RDC alors que sa petite sœur et moi-même avions nos chambres à l'étage.

Je me réveillai le lendemain et Michael dormait sur le sol de ma chambre. Il avait d'abord entendu des bruits étranges et a vu des ombres dentelées bouger dans la chambre. Il a fui sa chambre lors d'une coupure de courant. J'imagine que c'était le disjoncteur. Il a aussi senti quelque chose le toucher.

Je suis avec mon compagnon, Mike, depuis un an et il a déménagé avec moi en avril. Au début, Mike ne pouvait pas dormir à cause des bruits provenant des escaliers, comme si quelqu'un les montait et descendait constamment. Il est allé voir à chaque fois, mais il n'y avait rien. Il disait toujours, "T'as entendu ça ?" J'étais habitué à les entendre.

Il y a 4 mois, Mike était sur son ordi dans la salle à côté de la chambre de Michael et il sursauta de douleur. Il souleva son t-shirt et découvrit une griffure sanglante à l'abdomen. Il n'avait rien de tranchant à proximité et il n'y avait aucune explication à cela. Je voyais parfois des ombres du coin de l’œil aussi, et je pensais que c'était mon imagination.

Il y a deux semaines, nous étions dans notre lit à regarder la télé. La porte était sur ma gauche et je vis du coin de l’œil une ombre bouger en direction de la chambre de ma fille. Mike sursauta et me dit qu'il l'a vu aussi. J'étais terrifiée. Je dus dormir de l'autre côté du lit.

Tout fut oublié, jusqu'à il y a deux jours. Mike était devant son ordi, un bout de papier à dessin sur les genoux. Le papier s'envola en l'atteignant à l’œil, lui endommageant la cornée. Il fut admis à l'hôpital et souffrait à l'agonie. Il ne comprenait pas comment le papier a pu lui atteindre l’œil malgré l'angle sur lequel il était posé sur les genoux, mais on savait que c'était impossible, même s'il avait essayé exprès.

Je pensais d'abord à l’œuvre d'un esprit malin ou d'un fantôme, mais maintenant je commence à être inquiète à cause de cette chose qui attaque mon homme. Il n'est plus malin, il est clairement maléfique. Je me demande si c'est cette ombre qui est toujours avec moi, que je vois du coin de l'oeil...ou si c'est quelque chose qui est déjà dans la maison.

Il y a deux semaines, mon fils est sorti en hurlant de la salle de bains, disant qu'il a vu un visage ensanglanté drapé dans du tissu sale. Il s'est tué ce vendredi et nous sommes dévastés par la tristesse...et la terreur.

Sa note de suicide disait, "Je l'ai eu, maman. Regarde dans l'appareil."

[image]

Invoquer une Succube

Ce guide va parler de l’invocation de partenaires spirituels que sont les succubes (et les incubes). Si vous êtes certains de vous lancer, et je veux dire vraiment sur, continuez.

Dans ce guide nous verrons :

1. Le rituel d'invocation. (Le rituel, descriptions de ce qu'il faut faire ou ne pas faire, etc.)
2. Comment savoir si vous avez réussi.
3. Avantages et inconvénients d'une relation avec un esprit.

A présent, commençons.

Invoquer votre partenaire spirituel.

Pour invoquer correctement une Succube (ou un Incube), il vous faut une feuille de papier. et une bougie Écrivez une description du caractère de votre partenaire rêvé, mais ne vous préoccupez pas de l'apparence physique (L'esprit prendra la forme de la femme/l'homme la/le plus attirant(e) à votre goût.). Soyez très précis sur votre demande. Ceci inclut le type de relation souhaitée, et oui, cela peut être monogame. Ensuite, brûlez le papier, en disant “Lilith, envoie-moi un de tes serviteurs” pendant que le papier brûle. Assurez-vous qu'il brûle complètement, car cela symbolise l'entrée de la lettre dans les Enfers, ou les plaines astrales souterraines, ou peu importe ce en quoi vous croyez. Ayez une profonde foi en ce que vous faites, c'est essentiel. Quand le papier est complètement brûlé, allumez une bougie, fermez les yeux, imaginez votre Succube telle que vous la désirez et dites “Lilith, Je suis homme et ton humble demandeur. Je te prie de me faire don de ta sagesse et ton amour, amen, amen, amen”. (Certains disent que cela a plus d'effet vers 3h du matin)

Comment savoir si ça a fonctionné.

Après ça, allongez-vous un moment. Vous n'aurez des résultats qu'à

partir d'un jour plus tard. Ayez juste la foi, et si ça rate, réessayez. Le signe apparaît quand vous êtes allongé. Demandez à votre succube de se coucher sur vous. Vous devriez sentir une pression et une chaleur sur vous. Les succubes ont tendance à créer un lien télépathique à l'arrière du crâne. Vous devriez sentir une présence par ici.

Avantages et inconvénients d'une relation avec un esprit.

Avantages:

- Du sexe, où, quand et autant que vous le voulez.
- Les succubes ont de l'expérience face à certaines formes de magies occultes et peuvent vous aider pour les projections astrales.
- Protection
- Les succubes sont éperdument loyaux.

Inconvénients:

- Les Succubes sont très jaloux(ses). Elles considèrent la monogamie très sérieusement, et s'en prendront aux personnes impliquées dans une relation qu'elles/ils ne veulent pas. Elles peuvent aller jusqu'à vous tuer.
- Elles ont accès à vos pensées à n'importe quel moment. Elles connaîtront chaque parcelle de votre âme, aussi sombre ou claire soit-elle. Je trouve cela rassurant, personnellement, mais tous ne pensent pas ainsi.
- Elles peuvent vous blesser si vous les ennuyez trop. Leur implorer pitié devrait les calmer cependant, et elles pardonnent facilement, ne craignez rien.

ELG – /x/

R.I.P.

[image]

La main léchée

Mon arrière grand mère vivait dans un chalet dans les montagnes. Son mari était mort, alors elle vivait seule. Elle n'avait qu'un seul compagnon, son chien bien aimé. Ils s'aimaient et se soudaient mutuellement. Chaque nuit quand elle allait au lit, le chien lui léchait la main pour lui dire qu'il était là pour la protéger et que tout allait bien.

Une nuit, elle était allée au lit et le chien lui a léché la main comme il avait coutume de faire depuis la mort du mari. Mais cette nuit, ce fut différent. Elle s'était réveillée au milieu de la nuit car il lui semblait avoir entendu son chien couiner. Elle descendit la main hors du lit pour réconforter son compagnon, et celui-ci lui lécha la main, comme d'habitude. Elle se dit qu'il avait peut-être eu froid et elle se rendormit.

Un autre couinement du chien se fit entendre un peu plus tard, alors elle recommença. Le chien lui lécha la main et elle se rendormit. Cela arriva une troisième fois, elle recommença, et le chien cessa ses couinements, puis il lécha la main de sa maîtresse. Elle resta éveillée un moment et n'entendit plus les couinements de son chien. Elle se rendormit.

Au matin, elle se réveilla et sortit la main du lit. Mais aucune léchouille ne vint. Elle se dit que le chien s'était déjà réveillé et qu'il était devant la chambre. Elle sortit du lit et entendit alors comme un bruit de robinet qui fuit. Plic.....plic.....plic.....plic, Elle alla à la cuisine et ferma à fond les robinets du lavabo. Mais ils ne fuyaient pas.

Elle alla alors à la salle de bain pour prendre une douche. En entrant, le bruit des gouttes était plus forts ! Elle se tourna vers la baignoire et hurla. Ici, pendu au plafonnier par la queue, son bien aimé compagnon, son sang coulant goutte à goutte dans la baignoire. Elle cria et commença à pleurer. S'essuyant les yeux, elle se tourna vers le miroir. Dans le miroir, il y avait le reflet de son chien pendu, et quelque chose d'écrit avec le sang du chien et au doigt, certaines lettres dégoulinant un peu.....

Il y était écrit "Les humains aussi peuvent lécher."

[image]

Le Puzzle

Samedi matin, Lucie reçoit un colis par la poste, mais il n'y a pas de nom d'expéditeur dessus. Intriguée, elle l'ouvre et découvre la boîte d'un puzzle de 500 pièces. Elle réfléchit quelques instants à la personne qui aurait pu lui envoyer ce cadeau, et en conclut que c'est sûrement sa tante, passionnée de puzzles, qui avait du oublier d'écrire son adresse.

Elle pose la boîte sur la table de la cuisine et n'y pense plus de la journée. Le soir, elle rentre chez elle, mange, et décide de commencer ce fameux puzzle. Elle s'installe dans son salon et se met au travail. Après quelques minutes, elle a réussi à reconstituer le cadre.

Une demi-heure plus tard, le puzzle est déjà bien entamé. Au bout de trois quarts d'heure, elle commence à comprendre ce qui est représenté et s'arrête net : le puzzle représente son salon, et elle même, comme un miroir. Intriguée, elle continue le puzzle, qui représente bel et bien Lucie.

Son visage prend forme, ainsi que ses mains, puis les meubles derrière elle, et enfin la fenêtre. Il ne lui reste plus qu'une pièce à mettre, au niveau de la fenêtre : le visage effrayant d'un homme qui l'observe...

[image]

Jokepasta
34D2-0.zip

Auteur : Max le Fou

Je regardais le compte 4shared de Max tranquillement quand j'ai remarqué un fichier que je n'avais jamais vu avant... Il s'appelait *34D2-0.zip*. Je n'ai jamais vu mention d'un épisode 0 pour la 34ème Dimension saison 2 sur le site de Max. Intrigué, je le télécharge et je dézippe son contenu. J'ai toujours adoré les épisodes de la 34D de Max le Fou et je suppose que c'était un épisode inédit... Je double clic et l'intro du jeu se lance normalement...

Enfin normalement, c'est vite dit. Le logo JMF Prod apparaît bien et il y a le solo de guitare. Mais au moment où le rot devait se faire entendre, il y a eu un bruit buggé à la place. On aurait dit un cri distorsionné ou un truc comme ça. J'imagine que c'est un des fichiers sons qui foire. L'écran titre se montra, mais il n'y avait rien. C'était juste tout noir, pas de texte, juste le menu habituel. C'était peut-être une version pré-alpha ou un truc comme ça. Je clique Démarrer.

ça commence par un écran noir avec du texte, comme les épisodes habituels. Mais le texte était étrange :

```
"..."
"Lorsque l'Enfer sera rempli, la Mort marchera
sur la terre."
"Et le destin de l'hUmanité seRa Scellé..."
"..."
```

Les trois petits points apparurent plusieurs fois de suite. Puis du texte buggé. Puis finalement, l'opening se lança. Le texte était bizarre, mais je me souvenais de l'épisode 3 de la saison 2. Peut-être était-ce un épisode dark...

L'opening était tout à fait normal. Mais bizarrement le son commençait à bugger lorsque le Grand Machin apparut à l'écran. Comme si des portions de la chanson avaient été déplacées. Il y avait des coupures de bruit blanc aussi. Puis au moment du refrain, ça se coupa net directement sur un fond

noir et le silence.

Puis un décor arriva sur fondu. Il était sur les teintes rouges et noirs et était indescriptible. ça ressemblait à une ville mais je n'en suis pas sur. Je vois le sprite de Max arriver par la gauche. Il se met à parler, mais le texte était buggé. L'écran se figea a un moment puis j'entendis une musique buggée et bizarre. D'un coup, silence et écran noir encore. Mais cette fois, pendant un quart de seconde, j'ai cru apercevoir le sprite de Max en noir et blanc avec des trous sanglants à la place des yeux.

Puis, 5 secondes après, Un décor différent mais toujours rouge et noir, apparut. Il y avait Max et Lili qui discutaient. Je me souviens de cette scène, elle était dans l'épisode 1. Mais leur texte était buggé. Puis, je sursautai d'un coup ! Au moment où devait apparaître Lina qui rejoignait Max et Lili, il y avait cette hideuse statue de Link dans Zelda Majora. Qu'est-ce qu'elle foutait là ?! Ce sprite n'est jamais apparu dans la série. Lili dit un truc buggé et je crois qu'elle devait dire quelque chose avec sa voix à ce moment, mais le son était buggé et archi fort. Le sprite de la statue se met à grossir, grossir... Lorsqu'il remplit tout l'écran, ça fond du rouge au noir en faisant un horrible bruit de boyaux explosés et les mots "Tu n'aurais pas dû faire ça" apparurent à l'écran.

L'écran resta noir pendant au moins une minute puis pendant trois secondes, une animation apparut. C'était tiré d'une vidéo et ça montrait Mickey Mouse qui marchait dans une rue mal dessinée. L'écran revint au noir puis 5 secondes après, un autre décor rouge et noir apparut et du son se fit enfin entendre après ce silence. On aurait dit des plaintes dont la vitesse a été réduite. Des plaintes horribles et déprimantes. ça s'entendait de plus en plus fort. Parfois, des images de sprites se montraient, mais leur design était bizarrement altéré. C'était déformé, avec des teintes de couleur bizarre... A un moment, il y a eu du texte parlé dans les hurlements, mais je n'ai pas compris ce que ça disait.

Puis alors que le son était à son plus haut volume, tout se coupa au noir et au silence et un texte apparut.

"? sap ec-tse'n ,eénitsed elbirret enu à ecaf tiaf sa uT"

Puis, jaillissant de l'écran, une tête en gros plan de Link stylé Wind Waker apparut sur tout l'écran. Une tête horriblement modifiée avec des trous sanglants à la place des yeux. Il y avait aussi un son horrible, du bruit

blanc avec un hurlement derrière... Et soudainement... Le programme quitta tout seul et je me retrouvai sur le bureau de mon PC. J'ai jeté l'épisode et je ne l'ai plus regardé depuis...

[image]

Seul chez soi

Vous êtes seul chez vous, et vous entendez les infos parlant d'un tueur en série évadé. Vous regardez dans votre jardin par votre porte vitrée, et vous voyez un homme debout dans la neige. Il correspond parfaitement au profil du tueur, et il vous sourit.

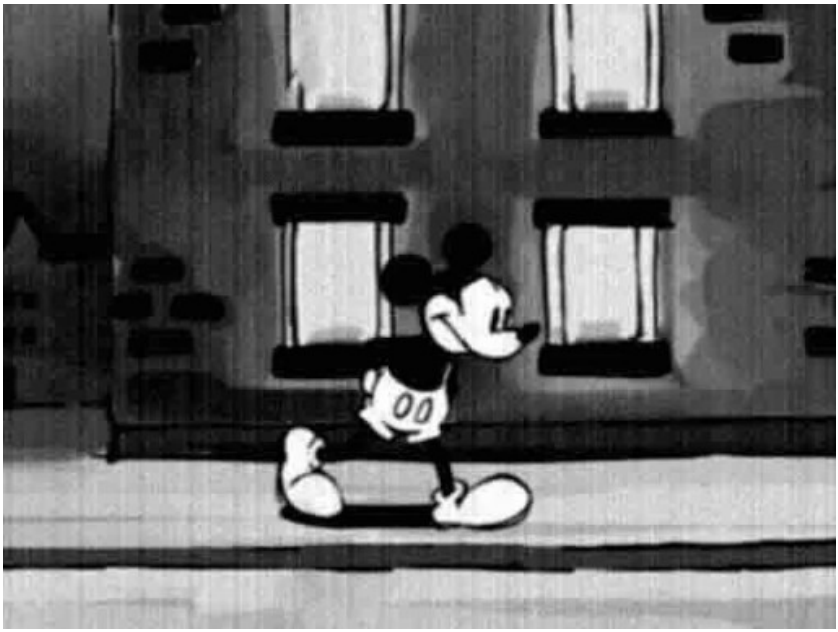
Vous déglutissez, prenez le téléphone et appelez police secours. Vous regardez la vitre encore une fois, le téléphone à l'oreille, et vous voyez qu'il s'est approché.

Vous lâchez le téléphone sous le choc. Il n'y a pas d'empreintes dans la neige.

C'est son reflet dans la vitre.

[image]

Disney's Suicide Mouse



Vous vous souvenez des cartoons de Mickey Mouse des années 1930 ? Ceux sortis en DVD il y a quelques temps ? Il y en a un qui n'est jamais sorti, même pour le plus hardcore des fans de Disney.

D'après les sources, c'est rien de spécial. C'est juste une boucle continue de Mickey qui marche (dans le même genre que les Pierrafeu) qui dure deux trois minutes avant de faire un fondu au noir. Au lieu des chansons mignonnes de ce genre de cartoons, la chanson de celui-là n'en est pas vraiment une, juste du bruit comme si quelqu'un cognait sur les touches d'un piano au hasard pendant 1min30 avant d'avoir du bruit pour le reste. ce n'est pas le bon vieux joyeux Mickey qu'on aime, non plus, Mickey ne danse pas, ne sourit même pas, il marche comme vous et moi, avec une expression normale au visage, Mais pour une raison inconnue, il tourne sa tête de droite à gauche. Jusqu'à un an ou deux, tout le monde croyait qu'après le fondu au noir c'était tout. Quand Leonard Maltin révisait le cartoon pour l'inclure dans la série complète, Il a décidé que c'était trop pourri a mettre en DVD, mais voulait tout de même une copie digitale car

c'était malgré tout une création de Walt. Quand il a fini de le numériser, il remarqua quelque chose. Le cartoon faisait en fait 9 minutes et 4 secondes. Voici ce que ma source m'a envoyé, en entier (C'est un assistant d'un des plus hauts dirigeants de Disney, et de Mr. Maltin en personne).

Après la coupure au noir, ça reste ainsi jusqu'à la 6ème minute, avant de revenir sur Mickey marchant. Le son était différent. C'était un murmure. Ce n'était pas un langage, mais plutôt un pleur étranglé. Alors que le bruit devenait de plus en plus fort et confus à la minute suivante, l'image commence à devenir bizarre. La marche commença à partir dans des directions qui semblaient impossible d'après la physique de la marche de Mickey. Et l'expression neutre de Mickey se changeait en sourire malsain. à la 7ème minute, le murmure se transforme en un hurlement horrible (le genre qui fait mal à entendre) et l'image devenait de plus en plus obscure. Des couleurs apparaissent alors que c'était impossible à l'époque. Le visage de Mickey commence à tomber en morceaux. ses yeux roulent au bas de son menton comme deux billes dans un bol, et son sourire incurvé se déplaça en haut à gauche de sa tête. Les buildings semblaient flotter en l'air et la marche était toujours impossible à imaginer comme ça, inconcevable pour ce que nous, humains, savons de la marche. Mr. Maltin s'est senti mal et a quitté la salle, envoyant un employé pour finir la vidéo et prendre des notes sur tout ce qui se passe jusqu'à la dernière seconde, et a immédiatement mis le disque du cartoon sous clé dans un coffre. Le hurlement continue jusqu'à la 8ème minute et des poussières, et ça coupe abruptement sur la tête de Mickey Mouse des crédits de fin de chaque vidéo avec en arrière plan le bruit d'une boite à musique cassée. il reste plus que 30 secondes à ce stade, et peu importe ce qu'il y a après, je n'ai pas pu avoir plus d'informations. D'après un vigile qui faisait sa ronde à l'extérieur de la salle, il semblerait qu'à la dernière image, l'employé trébucha hors de la salle tout pâle en disant "la vraie souffrance est inconnue" sept fois avant de prendre le flingue du vigile et commettre son suicide. L'info que j'ai pu avoir de Leonard Maltin était que la dernière image était une page en russe qui disait vaguement "Le spectacle de l'enfer ramène ses voyeurs là-bas." A ce que je sais, personne ne l'a vu a part lui, mais plusieurs employés de Disney ont tenté de s'approprier la vidéo sur Rapidshare, tous ont rapidement arrêté leur emploi. Si vous trouvez ce film, ne le regardez pas.

[image]

La statue

Il y a quelques années, une mère et un père décidèrent de s'offrir une soirée en amoureux en ville. Ils appellent leur baby-sitter habituelle. Quand celle-ci arriva, les deux enfants dormaient déjà dans leurs lits. La baby-sitter n'avait qu'à surveiller la maison et vérifier que tout allait bien avec les enfants.

Tard dans la nuit, la baby-sitter s'ennuyait et voulait regarder la télé, mais ne pouvait pas la regarder en bas car ils n'avaient pas le câble en bas (Les parents ne voulaient pas que les enfants regardent des chaînes douteuses la nuit). Alors, elle appela les parents pour leur demander l'autorisation de la regarder dans la chambre des parents.

Ils acceptèrent, bien sûr, mais la baby-sitter leur demanda une chose… si elle pouvait couvrir la statue d'ange avec un torchon ou même chose, ou au moins fermer les rideaux, car la statue la rendait nerveuse.

Le téléphone fut silencieux un moment, et le père qui parlait avec la baby-sitter lui dit "..Prenez les enfants et fuyez la maison…On va appeler la police. Nous n'avons pas de statue d'ange."

La police trouva les trois occupants de la maison morts dans les dix minutes précédant leur arrivée. Aucune statue n'a été trouvée.

[image]

Le chemin de fer

Mon cousin et moi étions partis à San Antonio, on avait entendu des rumeurs sur une voie de chemin de fer hantée. Il y a quelques années, un bus d'école plein d'enfants s'était arrêté sur les rails alors que le train venait. Le train allait trop vite pour que celui-ci freine ou que pour les enfants puissent se sauver. Donc ils sont tous morts.

En arrivant sur les-dit rails, on arrêta la voiture pile dessus. On était un peu nerveux, flippés, et on attendait que quelque chose se passe. Alors qu'on allait renoncer et partir, la voiture commença à rouler toute seule. On était trop effrayés pour faire autre chose que de se tenir l'un l'autre de frayeur, les yeux grands ouverts, bouche bée. Après ce qui sembla une éternité, (Mais sans doute moins de 5 minutes) la voiture s'arrêta. On regarda derrière nous, nous étions hors des voies.

Là, ça ne semble pas flippant, mais ce qu'on a vu ensuite nous a suffisamment effrayés pour sauter dans la bagnole et faire les 6 heures de route pour la maison LA NUIT MÊME. On étais sortis de la voiture et on a regardé derrière. Après les six heures de route, notre bagnole a accumulé assez de poussière. Et à l'arrière, il y avait des traces de mains sur la carrosserie. Des petites traces, de la taille de mains d'enfants.

[image]

Elizabeth Krull

Le téléphone sonna. Je courus pour décrocher, pensant que c'était mon père, venu pour me sauver de la maison de Myrlie et tout me dire sur Elizabeth et que tout va bien se passer. Maman arrêterait de pleurer, Elizabeth serait juste une fille que Maman connaissait dans son enfance, et que tout irait bien.

Je décrochai le téléphone. "Oh, Elizabeth !" La personne à l'autre bout du fil pleura. Ce n'était pas Papa, c'était Maman.

"Maman ? C'est Bethany. Pas Elizabeth."

"Oh, Elizabeth, petite coquine ! C'est encore un de tes petits surnoms ? Écoute, Elizabeth, je t'appelais pour te dire au revoir."

"Maman ? C'est pas Elizabeth. C'est Bethany. De quoi tu parles ?"

"Elizabeth! Je sais que tu es un peu désorientée à cause des médicaments de l'hôpital. Même depuis l'accident, je savais exactement ce qui arriverait."

"Maman, tu me fais peur," Elle n'écouta pas et enchaîna.

"Je voulais te dire au revoir, te dire que je t'aime, même si tu n'est pas la même, et que tu seras de nouveau parmi nous quand tu...partiras."

"Maman ? C'est toi ? Maman, réponds ! Dis moi de quoi tu parles !" Je pleurai.

"On a conservé quelques unes de tes cellules, et nous allons faire une copie exacte de toi. Il ne nous en reste plus beaucoup alors la prochaine sera la dernière. ça sera comme si ce n'était jamais arrivé, Lizzy!" On ressent de la joie dans sa voix.

Il y eut un long silence au téléphone. "Que veux-tu dire ?" chuchotai-je.

"Oh, Elizabeth, tu vas revivre une fois de plus, tu seras exactement la même. Comme Maman et Papa. Ton 13ème anniversaire est arrivé, et tu mourras ce soir, comme les autres. Je t'aime tellement, ma chérie. Myrlie te

donnera ton poison, puis le suivant pourra arriver." Puis elle raccrocha, me laissant avec le long bip monotone du téléphone.

Mon cœur s'accélère. J'entends les pas de Myrlie. Je fuyais la cuisine et courut vers le salon. JE vis que le tapis avait disparu. Il y avait écrit à la craie en lettres capitales : "BETHANY : Place des figues ; Ville de la résurrection." et, "DIGISPUR CLONAGE."

Je ressentis alors une douleur aiguë, une balle d'argent dans la tête.

.....

"Oh, elle est magnifique, Comment allez-vous l'appeler ?" dit la sage-femme.

"Je ne sais pas. J'ai un faible pour celle là, peut-être Elizabeth."

[image]

L'homme du sous-sol

Comment démarrer cette histoire bizarre. Du début, j'imagine.

Je travaille dans un endroit où je dois souvent aller au sous-sol pour chercher des marchandises ou du matériel et à chaque fois que j'y vais, tout va bien. Du moins à certains endroits. Car il y a quelques endroits qui me foutent les jetons, où j'ai la sensation que quelqu'un me regarde ou est dans la salle avec moi et ça me fait trembler et mon cœur battre.

J'ai décidé de faire un test et j'ai pris mon appareil photo au sous-sol et ai pris quelques clichés de toute la zone. En allant à la partie effrayante du sous-sol, j'eus le sentiment que quelqu'un était là avec moi. J'ai eu si peur d'aller seul que j'ai demandé à un ami de m'accompagner pendant que je prenais les clichés. J'allais prendre la dernière image du couloir avec le coin sombre qui faisait peur. Je me focalisais vers la sortie et reculai pour avoir un meilleur plan et j'ai senti comme une caisse ou une chose se cogner contre moi. Je me tourna d'un côté et ça me touchait toujours et je me tournai de l'autre coté et dit "Ed qu'est-ce qu'il y a derrière moi, bordel ?" et il me répondit "De quoi tu parles ? Il n'y a rien derrière toi.".

Je me retournai pour voir ce qui me touchait et effectivement il n'y avait rien du tout. J'ai hurlé "OH PUTAIN!!!!! Oh mon Dieu oh mon Dieu !!!!!" j'éteignis mon appareil et fonça vers les escaliers. Mais le plus étrange arriva le matin suivant quand je jetai un œil sur les photos prises. Il n'y avait rien de concluant sur les photos ! Juste toutes les merdes qui traînaient un peu partout !!!! Jusqu'à la dernière photo que j'avais prise. Il y avait quelque chose dessus..... La première fois qu'on regarde, on le distingue pratiquement pas.... mais quand on zoome... On dirait apparemment un jeune homme, probablement 20 ou 21 ans, juste recroquevillé là et ses bras autour des jambes et sa tête légèrement penchée alors qu'il me regardait le prendre en photo. On peut voir ses cheveux sur les côtés de son visage, les yeux, le nez, et la forme de tout son visage.

Pour continuer l'histoire, je revins au sous-sol avec ma fille qui possède les mêmes sens que moi, comme ma mère et ma grand-mère avaient. On arriva dans l'endroit effrayant et j'ai commencé à lui parler. Lui dire que nous ne lui voulions aucun mal et que nous ne souhaitons pas envahir son espace. Je lui présenta ma fille Jenny et lui dit qu'elle voulait savoir s'il était bien là ou pas. Ma fille me dit que son nom est Tom . Elle était debout à côté de moi pendant que je lui parlais. Elle dit alors "Maman, tout ce que j'ai à dire c'est qu'il ne vaudrait pas mieux qu'il me touche !"

Quelques minutes après elle sentit quelque chose qui lui toucha le bras, elle se tourna d'un coup pour voir, elle sentit quelqu'un la toucher à la hanche gauche et elle commença à hurler. C'était si bizarre. Elle l'a sans doute dégagé car j'ai senti, alors qu'elle criait, cette sensation bizarre de la tête aux pieds, comme si j'allais m'évanouir. Puis soudainement je me suis senti comme dans un tunnel et je pouvais entendre ma fille crier "Papa !" et "Maman !" mais sa voix semblait si lointaine, comme si elle était à la fin du tunnel. J'ai cru que j'allais mourir et je sentis un frisson glacial de la tête au pieds. J'entendais ma fille appeler Maman, l'ai senti m’attraper le bras et le dire qu'il fallait remonter là haut, et je me suis senti tiré, ou aspiré. Je lui demandai ce qui s'était passé et pourquoi elle hurlait et elle me répondit qu'il l'a touché non pas une, mais au moins trois fois. Elle a eu peur et a voulu remonter.

Est-ce qu'un fantôme ou un esprit peut passer à travers nous ? L'a-t-il fait avec moi ?

Merci de votre attention.

Donna Sherman
Wisconsin

[image]

Les Razcals

Vous vous rappelez des Razmokets, le dessin animé de Nickelodeon ? Vous ignorez sans doute que son créateur, Gabor Csupo, avait prévu une autre version des Razmokets, plus adulte, nommée "Rugrascals" (les Razcals), qui devait passer plus tard la nuit, avec un humour plus adulte.

Toutes les grosses chaînes avaient trouvé le pilote un peu trop hard, et ont refusé de le diffuser, et du coup, personne n'en a entendu parler. Cependant, une chaîne à Wellington en Nouvelle-Zélande l'a diffusé un matin par erreur, pensant que c'était un épisode normal des Razmokets. Le pilote (et unique épisode de cette série) s'appelait "La maman de Labinocle". L'intro était celle de d'habitude, mais à la fin quand Tommy balance le lait à l'écran, le son se jouait plus fort, et le lait restait là pour au moins 10 secondes, puis le nom de l'épisode apparaît. L'épisode semble normal, avec les bébés jouant dans leurs barrières. Ils parlent de leurs mamans, quand Labinocle a un flash-back.

On voit Labinocle à l'hôpital près de sa maman au lit, qui mourrait d'une maladie inconnue. elle chantait "Tu es mon soleil, Mon seul rayon de soleil" à Labinocle d'une faible voix, comme si elle allait mourir, Mais quand elle allait chanter le second couplet, elle se mit à le chanter à l'envers. Un plan de Labinocle apparut devant une vraie vidéo d'un poulet qui se fait décapiter, disant que ça représentait la mort. Labinocle se retourne et hurle, et quand il regarde sa mère à nouveau son visage a une bouche de vrai humain filmée et disant "Ne crains rien, il est temps pour moi de partir" avec une voix d'homme. Une suite de vidéos réelles se suivent, disant que ça représentait la mort, avec une vache marchant vers un carton où il était écrit "abattoir", des images des émeutes à Los Angeles, d'autres cartoons et une vidéo d'un homme souffrant du SIDA se faisant tuer. On y entend Labinocle hurler durant tout ça. un plan de la mère de Labinocle apparaît encore, cette fois avec un bec de poule cruellement collé au visage, disant " tu te souviens où ça a commencé ?" L'épisode coupe sur des vidéos réelles d'échographies de fœtus. Au bout d'une minutes de ces échographies, On entend la mère de Labinocle dire "N'es-tu pas mon petit canard chanceux, Charles-Edouard?". A ce moment, on voit Labinocle sortir de son flash-back, et perdre connaissance. Tommy, Alphonse et Sophie pleurent, et un ambulancier est là, disant "Charles-Edouard ? Tu

m'entends ?". Après avoir vomi et toussé un peu de sang, Labinocle reprend ses esprits. On voit alors un plan de la vision de Labinocle, qui regarde Tommy, Alphonse, Sophie et l'ambulancier portant des becs de poulets pris sur des vrais vidéos, caquetant. Une photo d'un gamin qui ressemble à Charles-Edouard et qui hurle apparaît, et la caméra zoome dessus.

Après ça, les crédits de fin jouent normalement, suivis par 15 minutes de bruit blanc car la station n'avait plus rien à jouer. Bizarrement, bien que des enfants aient vu cet épisode, seul un adulte qui l'a regardé (moi) a osé en parler. En plus il parait que c'est l'année de sa diffusion que le taux de suicide chez les enfants a augmenté en Nouvelle-Zélande.

[image]

Super Mario Sunshine

Moi et mon ami nous remémorions quelques jeux de notre enfance, surtout les jeux d'aventures de la Gamecube et la PlayStation 2. On a parlé de beaucoup de jeux, en fait, un en particulier qui était tel que nous sommes partis en chasse pour le retrouver. C'était Super Mario Sunshine. Pas aussi classique que les autres jeux avant lui, mais on en avait de tels souvenirs, mon pote et moi. On est allés dans le magasin de jeux du coin pour en trouver un. Mais ils n'en avaient plus, tout comme les autres magasins alentours. Alors on continua nos recherches désespérément jusque dans les vide-greniers, magasins de musique, les supermarchés, etc. etc. Heureusement, un jeune homme de notre age avait une copie qu'il vendait.

On s'est arrangés pour que je le garde à la maison et que mon pote vienne pour y jouer de temps en temps. Je remarquai que Mario avait une expression vide pas comme l'original. il ne souriait pas, et sa moustache donnait l'impression qu'elle allait tomber d'un moment à l'autre. J'avais demandé au gars pourquoi c'était comme ça et il m'a répondu "De quoi vous parlez ?" J'ai remarqué qu'il n'y avait pas de licence Nintendo sur la boite. J'ignorai ses détails flippants et lui paya cash, et conduisit mon pote à la maison pour commencer à jouer.

Une fois arrivés, Paul (mon ami) dut aller aux toilettes. Mon impatience me poussa à sortir le disque de la boite avant qu'il revienne. Mais je ne voulais pas commencer avant lui ; on adorait ce jeu étant enfants. Mais mes sens étaient plus forts et je lançai directement le jeu sans attendre, m'attendant au meilleur...et je fus déçu de ce coté là.

Je vis que l'écran "Nintendo presents" ne s'est pas montré et un simple titrage blanc sur noir et en gras affichait "Super Mario Sunshine". Je pensai que je m'étais fait arnaquer avec un bootleg vu qu'il n'y avait ni "Nintendo presents" ni licence sur la boite. L'écran de sélection de fichier arriva et je vis que le ciel était plus morbide et d'un look presque démoniaque. La musique jouait lentement en vitesse. Mais le son de l'environnement n'avait pas changé alors je ne me suis pas inquiété. La manière de choisir une sauvegarde est de cogner un bloc comme dans le premier Super Mario Bros. sur NES. Il n'y avait qu'un seul bloc et c'est tout. Il devrait y en avoir

trois. A ce moment là, Paul arriva et l'expression de son visage était indescriptible alors qu'il voyait l'écran. Je vis ses pupilles s'assombrir.

Il s'assit et dit, "Qu'est-ce que t'as foutu ?" Je lui expliquai que j'avais simplement lancé le jeu en attendant son arrivée et que c'était tout. Il dit, "Boh, ça doit être un bug." J'acquiesçai et sélectionnai le fichier. Il n'y eut pas de cinématique avec Mario, la princesse, et les toads (les hommes-champignons) dans l'avion pour l'île Delfino. C'est là qu'on commença à se questionner. ça commençait avec Mario sans le J.E.T. (Le truc de flotte de Mario). C'était juste Mario dans un espèce de parcelle démoniaque. Il y avait des bâtiments. On ne pouvait pas aller dedans, ça faisait perdre des points de vie de s'en approcher. Alors que je continuai, je me demandais pourquoi je faisais ça. J'arrivai à ce qui ressemblait à une plage vers un océan mais l'eau avait une couleur rouge sang. ça allait au-delà de ce que les graphismes de la Gamecube pouvait faire.

Je veux dire que la texture était très réaliste. Je n'étais même pas sur de ce qui se passait. A court d'inspiration, je plongeai vers le fond de l'océan pour voir ce qui causait cet océan de sang de merde. Je vis un Pianta en bas, couché sur le dos. J'imagine qu'il était mort, mais quand je m'approchai de lui, il y eut un horrible crissement a super-gros volume (assez fort pour exploser les fenêtres et endommager nos oreilles à vie). Je fonçai vers la télécommande pour baisser le son. Les crissements, qui se révélaient être des hurlements et grognements, cessèrent mais l'ambiance terrifiante était toujours là. Je nageai plus loin dans l'océan quand je remarquai une petite île au loin. J'étais ailleurs. C'était une simple petite île. J'entendis le cri d'un enfant Pianta.

J'entendais des appels à l'aide et sur la plage il y avait des cadavres déchiquetés d'enfants Noki. J'étais outragé de ce qui se passait. Je voulais éteindre le jeu mais je ne puis. Il fallait que j'aille sur cette île. Dans cette île, sur chaque arbre, il y avait des hommes et femmes Pianta pendus. Ils étaient morts. Et l'ambiance de ma télé devenait plus lourde et intense. Le volume n'était qu'à 17 mais ça augmentait tout seul. Si c'était à 100 rien n'aurait pu survivre dans la maison. A chaque marche, ça devenait plus fort. Je demandai l'avis de mon pote. Il me répondit qu'il était sur le point de vomir. Soudain je regardai avec de grands yeux vers la télé. Il y eut une sorte de diaporama de photos de cadavres pourris. Je n'arrivais pas à voir si c'était des occidentaux. Ils semblaient urbains. et de bonne distance d'ici à ce que je devinais. A chaque image, j'appuyai sur start pour mettre en pause

et regarder les détails. A la 4ème image, mon ami ne put plus se retenir et sortit dégueuler aux toilettes.

Toutes les photos étaient claires et de bonne définition, comme si ça avait été pris avec une caméra HD. Comme s'ils avaient fait ça pour rire. Tuer des femmes et des enfants. C'était dégueulasse. Je marchai un peu plus dans la plage et je finis téléporté à la Place Delfino. Elle semblait normale. Tout était normal dans la 1ère minute. Je parlai aux citoyens. Ils me répondaient avec les réponses dont je me souvenais partiellement. J'étais content jusqu'à ce que je vois un visage ancré dans le mur.

Le visage était sur la statue de la Place Delfino. Elle semblait triste, comme si on lui avait dit que tout le monde était mort. Je m'approchai et je fus aspiré par celle-ci. ça fit un bruit blanc horrible. ça devenait terrifiant, je voulais arrêter le jeu. des visages commençaient à flasher à l'écran. C'était pire que les photos sur l'île, mais les visages étaient familiers. Il y avait des images de la seconde guerre mondiale et de Hitler et son armée. Il y eut des images de Jésus, mais du sang sortait de ses yeux et coulaient. LA dernière image était jésus qui regardait la caméra. Il y en avait encore de ces images. Des images de vieux incidents de serial killers, comme ceux de Dahmer et Manson. Il y avait des images d'eux dans leurs cellules, cognant contre les murs.

Il y eut des images du Pentagone. Des images de quelques abominations dans des tubes avec des scientifiques en arrière plan. La dernière image me fit presque hurler. C'était une image de Paul souriant, et le texte sous lui était noir et l'image se fondit dans la même photo mais de lui en décomposition. Sa peau devenait faible à l'air et partait en lambeaux.

Je regardai Paul et je ne vis que des larmes à ses yeux. Il repartit vomir aux toilettes. J'appelai un autre ami Jason pour lui montrer. C'était en pause sur l'image de Paul décomposé. La peau pendait encore plus et ses yeux semblaient prêts à exploser. Quand Jason arriva, il flippa à mort (Bien qu'il n'ai jamais joué à Mario, il sait bien que Mario n'a jamais eu telle violence graphique) Paul demanda, "Pourquoi je suis dans ce bordel ? Qu'est ce qui se passe, putain ?" Il partit s'allonger. J'enlevai la pause et le visage continuait sa décomposition. Après, il y eut une cinématique avec Mario couché sur un simple lit. Autour, il n'y avait que du noir, comme l'espace sans étoiles. Mario se leva, regarda la caméra et pleura, sans s'arrêter. Il y eut un zoom sur un portrait de la princesse Peach gisant dans une baignoire de sang, la gorge complètement arrachée de son torse. elle bougeait un peu,

comme si le corps n'était pas tout à fait mort. Les pleurs de Mario continuèrent plus fort et ça finit avec Mario disant "GoooodByye" et le jeu s'éteignit immédiatement tout seul. Nos yeux ne cachaient pas notre colère. Nos cœurs battaient vite. J'eus si peur que je fis des cauchemars pendant plusieurs nuits en pensant au corps mutilé de Peach, et le squelette de Mario restait imprimé en moi. Je n’achèterai plus jamais de jeu sans licence. Bien que le logo de Nintendo Incorporated était en bas de l'écran et que ça flashait très rapidement quand les images se montraient.

[image]

Animal Crossing : Eirktown

Auteur : Max le Fou

Animal Crossing sur DS était pas mal. Ses fonctions online, ses possibilités avancées par rapport à la version Gamecube... Quand la version Wii est arrivée, j'avais transféré mon perso sur celle-ci, puis j'ai revendu ma cartouche de Wild World sur NDS… Mais le temps a passé, et j'étais trop fan d'Animal Crossing pour m'en passer sur sa version portable et j'ai fini par regretter mon geste au bout de quelques semaines… De plus, j'avais envie d'augmenter mon quota d'objets récupérables par jour.

J'ai donc cherché sur eBay une nouvelle copie d'Animal Crossing Wild World. Mais si possible pas trop cher et en achat immédiat, car je ne roule pas sur l'or… Après 3 jours de recherche, je finis enfin par trouver. Il y avait une cartouche française de WildWord à 1€ en achat immédiat, frais de ports gratuits ! Le jeu semblait en état correct et avait simplement l'étiquette déchirée avec "ACWW" écrit au marqueur fin. Une chose m'a interloqué cependant : Cela faisait pile 5 minutes que la mise en vente a été faite ; mais la fin de mise en vente était fixée dans les 5 minutes. 10 minutes de mise en vente ! C'est clairement impossible à faire sur eBay car le délai minimum est de 7 jours. Mais l'aubaine était trop tentante, je l'achetai immédiatement.

Je reçus le jeu deux jours plus tard. Le colis avait quelque chose d'étrange : l'adresse de l'expéditeur avait simplement "Erik" marqué dessus. Pas une adresse, pas un nom de famille. J'imagine que c'est un vendeur qui veut garder l'anonymat et qui fait drôlement confiance à la Poste. Quoiqu'il en soit, le jeu était dedans, comme décrit, avec son étiquette déchirée mais

en excellent état à part ça.

Pressé de voir ce que ça donne, je lançai le jeu avec ma DS lite. Dès le démarrage, je vis quelque chose de bizarre. Quand le logo Nintendo apparut, la voix qui lisait le nom de la marque n'était pas la voix habituelle style Animal Crossing. C'était une voix basse, presque démoniaque, comme dans le jeu Luigi's Mansion au même moment , mais lu à l'envers... Je me dis que c'était probablement un petit bug passager… Mais je vis que ce n'était pas ça de suite après.

Quand l'écran titre se lança, ça montrait un village normal, avec les habitants et tout, excepté que le ciel était rouge. Pas rouge-orangé comme on le voit le soir ou tôt le matin. Uniformément rouge sang, sans nuage, sans soleil, rien que du rouge. Comme si la texture du ciel avait été enlevée et que du rouge se cachait derrière... Il n'y avait pas de musique non plus. Je me dis que finalement, la cartouche n'était pas le Animal Crossing DS qu'on connaît, mais plutôt une copie beta ou piratée du jeu. Un "bootleg" comme on dit en anglais. Mais par curiosité, je continuai à regarder le jeu en profondeur.

J'appuyai sur Start et je fus accueilli tout de suite par l'écran de menu. Il y avait déjà une sauvegarde. La ville s'appelait "Eirktown" et les 4 slots étaient pris. Je fus interloqué par les noms des persos sauvegardés : "TURN" "BACK" "OR" "DIE". "Fais demi-tour ou crève". Chose encore plus étrange, l'option pour effacer une ville avait disparue. Il y avait un espace vide à la place. N'ayant pas le choix, je choisis la première partie, "TURN".

Mon perso était un garçon complètement normal, un look sympa avec un t-shirt et une casquette Mario, mais sans la moustache. Alors que j'allai re-rentrer dans la maison pour y jeter un œil, je resta, choqué, en regardant aux alentours. L'endroit où j'étais n'était pas du tout la ville de l'écran titre. J'étais devant une maison (à sa taille maximale dans le jeu) et autour, rien. Pas d'eau, pas d'herbe, pas de bâtiments, pas d'insectes, pas d'arbres, pas de fleurs...Même pas de musique... Rien que de la terre à perte de vue et un silence pesant.

J'essayai de rentrer dans la maison, mais un message apparut, comme si l'habitant de la maison était absent. Mais le message disait autre chose : "MEURS!!!" en très gros, comme quand Resetti hurle à son plus haut niveau. Flippé, ne pouvant rien faire d'autre, je commençai à monter vers le

nord. Je montai, montai sans jamais rien qui m'arrêtait en route, pendant de longues minutes. Il n'y avait même pas les falaises ou la mer qui délimitent le village. C'était une étendue infinie de terre.

Enfin au bout d'un moment, je vis Kéké Laglisse. Sans guitare, debout, en train de marcher au hasard comme n'importe quel habitant. Je ne comprenais plus. C'était complètement impossible. Kéké ne marche jamais comme ça et ne quitte jamais sa gratte. Son expression était habituelle, neutre, mais ses yeux étaient des trous noirs et ses sourcils avaient disparus. Alors que je m'approchai de lui, il eut un sursaut, comme quand un habitant veut demander quelque chose. Mais avant de courir vers moi, un message apparut. A la place du nom de Kéké, il y avait le nom Eirk à la place et il disait, comme la maison tout à l'heure "MEURS!!!" écrit en très gros. Il commença à s'avancer vers moi et une musique se joua. Celle qui se joue quand des abeilles vous pourchassent, mais à l'envers, et à un ton beaucoup plus bas. Flippé par l'ambiance donnée par le jeu, je fuyais Kéké par l'ouest. Je courrai sans relâche et je voyais le museau de Kéké se rapprocher de moi. Il courrait un petit poil plus vite que moi. Soudain, avec horreur, je vis un autre Kéké apparaître au nord, réagir comme le premier mais sans message, puis me courir après aussi. Je continuai, le cœur battant, tremblant comme jamais j'avais tremblé pour un jeu. En continuant, d'autres clones de Kéké sont apparus et lorsqu'ils allaient me rattraper, ils étaient sept. Au moment ou l'un des Kéké allait me toucher, le jeu bugga horriblement. Des lignes de couleurs clignotaient partout et la console fit un bruit strident affreux et fort. Terrifié, j'éteignis la console in extremis et manqua de la jeter au loin. J'étais tétanisé, le souffle court...

Reprenant mes esprits, je me dis que ce n'est qu'un bootleg morbide, une blague. qu'un simple jeu ne peut pas me faire de mal. De plus, il me restait trois autres parties à regarder. Peut-être que celles-ci seraient différentes... Alors je repris la console et ralluma, puis je constatai que le fichier "TURN" avait disparu. Je choisis la partie de "BACK"

Le perso était une fille cette fois. Elle avait des couettes noires corbeau et un t-shirt tête de mort. Mais ce qui me choquait le plus était son visage, deux trous pour les yeux, un pour la bouche, comme quand on fait le truc avec les deux cartes mémoires et le bouton reset sur Gamecube. De plus je n'apparus pas à l'entrée de la maison mais directement dans mon lit. Je remarquai soudainement quelqu'un debout à côté de mon lit. C'était TURN, dans le même état qu'a mon dernier jeu. Mais son modèle n'avait plus de

texture. Il était tout blanc, un peu comme la chatte sans visage dans le jeu. En descendant du lit, je vis que je pouvais traverser son corps. Rien ne se passait quand j'essayai de lui parler. Mais le sprite se tournait dans ma direction à chacun de mes mouvements. Je descendis les escaliers.

Bizarrement, la maison n'avait qu'une salle (alors qu'elle en a au moins 5 dans sa version finale). Elle était vide, avec le décor de base de la maison, mais la salle était à sa taille maximale. Comme objet, il n'y avait que des peintures le long des murs. Elles représentaient des motifs faits maisons, sur fond noir avec chacun une lettre. En les lisant de gauche à droite, ça formait les mots "ENODUOYEVAHTAHW" avec un ? espagnol (à l'envers) à la fin... Un message codé, sans doute. Sans y faire attention, je sortis de la maison.

Je me retrouvai dans le désert de terre comme prévu, sans musique, mais cette fois, j'étais entouré par plusieurs habitants au hasard. Ils marchaient au hasard dans le coin autour de la maison et ils avaient tous l'air dépressifs avec l'émote qui va avec. C'était vraiment des persos au hasard, car des fois je voyais même Nook ou Opélie... Quand je leur parlais, ils ne disaient rien d'autre que "enoduoyevahtahw" en tout petit. Au bout de quelques minutes, j'allai parler à Thibou lorsque, soudainement, Resetti jaillit du sol à mes pieds et se met à hurler "MEURS!!!" comme Kéké, avec le nom Eirk en libellé. Après le message, mon perso fit l'animation de KO comme quand on se fait piquer par un scorpion. Fondu au noir et au lieu de me retrouver dans la maison, je me retrouvai à l'écran titre. En regardant le menu, je vis que la partie "BACK" avait disparu à son tour. Je pris la partie "OR"

Cette fois, j'arrivai sur une simple image. Celle du visage de Resetti, comme si on avait plaqué la texture du visage sur l'écran. Il y avait un son de vent très faible et un espèce de gémissement bas. Comme une plainte humaine ralentie. Toutes les 10 secondes, un message s'écrivait. c'était le même à chaque fois ("MEURS!!!" encore une fois), mais il était écrit en tout petit d'abord, puis de plus en plus gros au fur et à mesure. Le volume du son augmentait aussi à chaque fois. Alors qu'a la 10ème fois le texte était grossi d'une taille impossible pour la bulle, le son et l'image se coupa net au noir. Puis soudainement, 6 secondes plus tard, un hurlement à glacer le sang sort des haut-parleurs à puissant volume et la texture de Resetti était altérée en noir et blanc, des trous à la place des yeux avec du sang bien rouge qui en coulait, et l'image tremblotait horriblement. Cela me fit sursauter tellement que je lâchai la DS et me précipitai pour fermer le

capot. J'avais des sueurs froides et j'avais de plus en plus peur de ce qui pourrait survenir après tout ça. Je ne sais toujours pas pourquoi j'ai repris la DS et l'ai rouvert, mais je l'ai fait...

Le jeu était revenu à l'écran titre normal. Il ne restait plus qu'une seule partie disponible : "DIE". "Meurs". Cela ne me présageait rien de bon…

Je me retrouvai dans la peau de Blanca, la chatte sans visage. Avoir un NPC pour joueur était impossible, mais à ce stade, plus rien ne me surprenait. Mon perso n'avait aucun visage. J'étais toujours dans le désert au ciel rouge. Mais cette fois, la maison avait disparue et le sol était quadrillé de gyroïdes. Ils étaient tous éteints, face au sud, et ne réagissaient pas quand j'appuyais sur A. Je marchai vers le sud, peu rassuré de ce que je pouvais rencontrer. Soudainement, j'aperçus un panneau dans la marée de Gyroides. Son message était "Demi-tour" et me proposa de choisir une réponse entre Oui et Non. Je choisis Oui, et je vis mon perso ne plus bouger, face au panneau. Il ne répondait plus à mes commandes. Au bout de deux secondes, en un flash il se tourna vers le sud et son visage avait changé et la caméra zooma dessus, juste avant que l'écran devienne noir et affiche une erreur de type MS-DOS ou UNIX qui montrait un tas de chiffres bizarres et en haut la mention "FATAL ERROR : BUFFER OVERLOAD"

J'éteignis le jeu et jeta au feu la cartouche. Cette chose est hantée. Cette chose est démoniaque. Je ne peux pas la décrire autrement… Car ce qui était le plus effrayant, ce n'est pas le message "L'enfer t'attend à la prochaine partie" affichée en dessous de l'erreur fatale du jeu ; ni le fait que le jeu n'affiche désormais plus que ça quand on le démarre ; ni même que le compte ebay du vendeur de la cartouche indique qu'il n'existe pas. Le plus terrifiant, c'était le flash d'une demi seconde où j'ai vu le changement de visage du perso, juste avant l'erreur.

C'était mon propre visage imprimé sur celui du perso, avec des trous à la place des yeux et du sang qui en coulait.

[image]

Polybius

Polybius est une légende urbaine sur un jeu d'arcade rare sorti en 1981. Le jeu a été crée par une mystérieuse entreprise nommée Sinneslöschen ("Suppression de sens" en allemand) et était un jeu de puzzle/shoot-'em-up à la manière de Tempest. Il n'est sorti que dans quelques banlieues de Portland, Oregon. Il était supposé très populaire, des gens faisant la queue pour y jouer. Cepndant, des joueurs ont rapporté des faits étranges sur le jeu, comme les cris d'une femme qu'ils auraient entendu ainsi que des visages grotesques qu'ils auraient aperçus du coin de l'œil. Les joueurs auraient aussi fait des cauchemars ou auraient même développé de l'amnésie. Certains se seraient suicidés. Les autres ont cessé de jouer aux jeux vidéos et au moins un d'entre eux est devenu un activiste anti-jeu-vidéo.

D'après un propriétaire de salle d'arcade, des hommes en noir venaient souvent récolter des "enregistrements" du jeu. Ils ne prenaient pas d'argent, simplement des données du jeu. A cause de cela, on en conclut qu'il s'agissait d'une sorte d'expérience gouvernementale utilisant des messages subliminaux. Le jeu resta dans l'obscurité environ un mois après sa sortie, toutes les bornes disparaissant au fur et à mesure. Une seule revint en 1998, mais a rapidement disparu aussi. Bien que certaines aient essayé de recréer le jeu, personne n'a retrouvé la ROM originale.

[image]

Au-delà de E1M2

Auteur : Max le Fou

Vous vous souvenez du tout premier Doom ? Ce n'était pas le premier des FPS (qu'on appelait des doom-like à l'époque) mais il a marqué toute une génération. A l'époque, je l'avais acheté et je me marrais bien à exploser du démon au plasma gun en enfer. J'ai découvert d'autres doom-like plus tard, comme ROTT ou le légendaire Duke Nukem 3D. Puis moi-même grandissant, j'ai fini par laisser de côté Doom.

Cependant il y a quelque chose dont je me souviens qui me faisait un peu peur. Je connaissais les codes de triche de Doom (et je m'en souviens encore aujourd'hui) et je m'amusais souvent à les expérimenter. Mais celui qui me faisait un peu peur était le mode no clipping qui permettait de passer au travers des murs. Lorsqu'on traversait une zone où il n'y avait rien, l'image bugguait affreusement, en clignotant des images fantômes de la zone où j'étais précédemment. Ce bug d'image me dérangeait vraiment donc j'évitais de m'aventurer à l’extérieur des niveaux un maximum.

Puis, récemment, j'ai vu qu'il était possible de faire tourner Doom sur un PC récent, avec un programme genre jDoom. J'ai donc téléchargé ce programme ainsi qu'un wad de Doom 1, car mon CD de Doom ne fonctionnait plus à cause des rayures. J'ai écrasé une larme de nostalgie en rejouant ces niveaux que je connaissais par cœur. Et puis j'ai repensé au mode no clipping... Je ne sais pas comment j'ai eu cette idée mais elle m'est venue : Qu'il y a-t-il au delà des niveaux ? Se passe-t-il quelque chose ?

J'ai donc décidé d'expérimenter ça. Au hasard, j'ai pris le niveau E1M2 et arrivai vers la sortie. Là, j'activai les codes d'invincibilité et de no clipping. Je me mis en face de l'interrupteur de fin de niveau. Je pris mon courage à deux mains et fonça au travers de l'interrupteur, tout droit sans m'arrêter.

Biensur, l'image buggua comme d'habitude. Je continua, sans relâche. Toujours rien au bout de 5 minutes de marche non-stop. 10 minutes après, rien non plus. J'allais renoncer quand j'entendis quelque chose. On aurait dit un grognement de monstre éloigné. Intrigué, j'allai dans les options pour baisser le son de la musique, pour mieux entendre. Il y avait bien un faible grognement. Je continuai. Le son augmentait de volume lentement. Très lentement. Le grognement ne ressemblait à celui d'aucun monstre. C'était comme une plainte humaine ralentie, démonisée. Et la plainte ne se répétait pas tout le temps, elle était différente à chaque coup. Cela me foutait la chair de poule. Mais Je ne risquais rien. J'avais activé l'invincibilité.

Puis enfin je vis un point au loin. Visiblement c'était un imp qui marchait ça et là. En m'approchant, je vis que ce imp n'avait pas sa taille habituelle. Je tirai dessus. Le monstre fit un hurlement horrible et se dirigea vers moi. Je continuai à tirer dessus en reculant. à chaque balle il hurlait horriblement, mais les balles du fusil à pompe ne lui faisaient rien. Je fis le code des munitions et vida tous mes chargeurs dessus. Même le BFG ne lui fit rien. Il hurlait à chaque fois d'un long et sinistre hurlement d'agonie, mais cela ne semblait rien lui faire d'autre. Il avançait plus vite aussi. Il arrive à mon niveau et je vis qu'il faisait 4 fois la taille de mon perso. Le sprite était différent aussi. Ses yeux étaient noirs et du sang en sortait. Soudainement, l'écran vira au rouge et je vis les pieds du monstre à la diagonale. Mon perso venait de crever. Pourtant j'étais invincible. Le monstre cessa de hurler et de bouger. Plus aucun son.

J'étais fasciné par cette découverte. Effrayé mais fasciné. J'appuyai sur F12 pour faire un screenshot puis appuya sur Espace pour réessayer le niveau. Mais à l'instant ou je le fis, le monstre hurla à nouveau, à très fort volume et un écran bleu Windows apparut. Et devant cet écran, la tête de l'imp, en gros plan, mais photo-réaliste, sans aucun pixel, le sang coulant de ses trous d'yeux. Je hurlai, tomba de ma chaise en arrière et perdit connaissance.

Je me suis réveillé à l’hôpital. Mes parents m'ont dit qu'ils m'ont trouvé par terre dans la chambre, dans le coma. Il parait que j'avais fait un court arrêt cardiaque durant le chemin vers l’hôpital. J'ai demandé à ma mère ce qu'il y a eu sur mon PC quand j'étais inconscient. "Je n'ai vu qu'un écran bleu bizarre. Par contre il y a du sang sur ton clavier." En rentrant le lendemain, je vis que le clavier avait effectivement du sang. Mais le plus étrange, ce sont ces petites taches de sang qui relient mon clavier au

placard de ma chambre.

[image]

Le hack de Mario World

Tout a commencé une nuit. Je m'ennuyais, et j'ai pensé que je pourrais tuer le temps sur le channel IRC #smwc. On s'y amuse bien. Sorti de mon ennui, je suis allé patrouiller la section des "Hacks en attente de modération". On en avait eu pas mal, 33 exactement. Le premier que j'ai vu quand j'ai classé par date était deux hacks nuls avec de mauvais screenshots. Je les ai naturellement montrés sur le chan de #smwc. On s'est bien marrés à voir combien ces hacks étaient pourris, jusqu'à arriver à un hack nommé "MARIO" simplement, ni plus, ni moins. La description était étrange, comme si un hackeur japonais avait essayé de traduire une description d'une langue à l'autre plusieurs fois de suite pour donner une bouillie illisible. J'ai montré ça à kieran et il a commencé à rire de la description, qui était ceci :

"*Alors que vous jouer le rôle de Super Mario plombier, vérifiez que vous êtes un beau Purinsesutozutouru encore Bowser a kidnappé le méchant roi. C'est votre travail de la sauver! Ce hack inclut six niveaux de très long.*"

J'imagine que c'est quelqu'un qui se fait passer pour un japonais qui veut sortir un hack pourri à peine fini, du moins, c'est ce que j'ai d'abord cru...

La curiosité eut raison de moi, j'ai décidé de l'essayer. Sans savoir sur quoi j'allais tomber, vu que le seul screen du hack était l'écran titre où il était simplement écrit le "MARIO" du logo de Super Mario World. Je

trouvai bizarre qu'il n'y avait pas de dates ni rien, vu que les hackers aiment mettre leur nom et la date du hack pour marquer le début de leur projet.

Quand j'ouvris le zip du hack, je vis deux fichiers. l'un nommé 3007014, un simple fichier .txt de 27 Ko, et le patch IPS, nommé "MARIO". Pour une raison inconnue, je voulus voir ce que le hackeur avait à dire, mais en ouvrant le txt dans notepad, il n'y avait que des symboles bizarres, comme quand on essaie d'ouvrir une rom avec notepad. Le hackeur avait peut-être copié son hack sous forme de txt, mais je peux me tromper. En regardant de plus près, tout au début du .txt, mélangé avec le bouzin, je trouvai la seule chose qui soit en anglais. En voila un extrait:

"ÿØÿà JFIF H H ÿþ 1find me find me find me find me find me find meÿÛ C"

"trouve moi trouve moi trouve moi trouve moi trouve moi trouve moi". Je ne comprenais que dalle à ceci, puis je me suis dit que c'était une perte de temps de chercher du sens à de la bouillie de caractères. Et je suis sur que personne ne trouverait du sens à ça non plus.

Mais mon intérêt grandit, alors j'ai fouillé le bordel de mon disque pour trouver une rom clean de SMW que je patchai avec l'IPS et Lunar IPS (LIPS).

J'ai rapidement lancé la rom hackée avec ZSNES et commença à jouer avec un équivalent de bouse en version rom. Je vis que le hacker avait pris le temps pour changer les headers du jeu. Au lieu de l'habituel "super Mario world" que l'on voit lorsqu'on boote une rom sur ZSNES, il y avait juste "MARIO" encore. A ce point, je regagnais espoir, car en général les gens qui font des roms nuls ne savent même pas comment changer les headers. J'imagine que je ne perdais pas mon temps, et j'étais impatient d'en voir plus. L'écran titre se lança, exactement comme sur le screenshot, "MARIO" pour seul titre. Quelque chose d’autre attira mon attention, mise à part l'absence de la couche 3 sur l'écran titre. Les couleurs de Mario étaient plus claires et prononcées. Ce qui était du rouge violacé était une sorte de gris avec une teinte rouge, et je suis sur que son pantalon était plus gris que bleu aussi...C'était étrange, pourquoi donner à Mario une palette aussi fade?...bien qu'ignorant quel en était l'intention, je sentais que quelque chose....n'allait pas. Pas à cause de la palette, mais, que le hack était, vide, comme si quelque chose était arrivé. En appuyant start et prenant un nouveau fichier, comme dans beaucoup de hacks de Mario, il y avait une

sorte d'intro qui expliquait rapidement l'histoire, un court paragraphe dans une boite noire. Je commençai à lire, et pour les grandes lignes, le message n'avait pas changé, mais un facteur clé m'interloqua. Apparemment, l'antagoniste du jeu n'était pas Bowser.....c'était....Mario?!

Le message disait:

"Bienvenue à Dinosaur Land! Dans cet étrange pays, la Princesse Toadstool a été encore enlevée ! On dirait que Mario est derrière tout ça !"

WTF? "Ce n'est pas le message original de Super Mario World," pensai-je. Je n'aurais pas pensé ça en temps normal. Deux ans à SMWCentral m'ont donné l'opportunité de voir tous les messages possibles à ce moment du jeu, mais celui-là était bizarre. A ce moment, je sentis la bizarrerie de ce hack. J'appuyai sur start pour arriver sur l'écran carte et commença mon voyage. la carte semblait normale. les mêmes niveaux et routes, la même musique, mais les noms de niveaux étaient différents. Au lieu de "YOSHI'S HOUSE" comme à chaque fois, C'était juste "YOSHI'S." Le "HOUSE" avait disparu. Bizarre, mais je commençais à perdre espoir sur l'originalité de ce hack qui semblait commun et peu changé. J'espérais voir du neuf. Malheureusement, mon souhait se réalisa lorsque j'entrai dans la maison. La maison avait disparu. Pas de fumée, pas de feu, pas d'oiseaux, pas de maison en arbre. Il ne restait que le bloc de message. En tapant dessus, le message de Yoshi auquel je m'attendais avait été remplacé par ceci. Cela semblait être du langage binaire.

"01101110011011110111010001100101011100000110000101100100
-Yoshi"

Apparemment, cela signifie "notepad"

J'allai sur IRC dire à tout le monde que ce hack me faisait un air bizarre, ce qui m'envoya des réponses sarcastiques, mais je m'y attendais. Mon intérêt pour la rom fit un bond, emmenant ma paranoïa avec. Sur l'écran carte, je dirigeai Mario vers le niveau nommé normalement "YOSHI'S ISLAND 1," mais qui cette fois était nommé "ne reviens jamais." Cela sentait le piège mortel, car c'est comme ça que les niveaux des hacks de kaizo sont nommés pour ne pas que les joueurs y aillent. A ma surprise, ce n'était pas le cas de ce niveau. En entrant dans le niveau 105 je fus accueilli par le lourd son que faisait le véhicule de Bowser quand il s'envolait vers le joueur. Bien sur, avec mes écouteurs à volume moyen, le son me ficha la

flippe, ce qui ne serait pas arrivé si je n'avais pas été si nerveux avant. Je décidai de baisser un peu le volume histoire de ne plus avoir ce genre de surprises.

Quand je suis entré dans le niveau, à part la musique, tout semblait pareil, sauf que le Koopa qui glisse sur la pente n'était pas là, pas plus que le Banzai Bill. La pièce Dragon était là, mais bizarrement, je ne pouvais pas la ramasser, tout comme les autres pièces. L'auteur s'en est assuré. Je remarquai qu'il y avait un bloc marron près du spot où se trouvait le Banzai Bill. J'imagine que c'est une revisite du niveau après qu'il ait déjà été passé comme j'ai déjà entendu dans des histoires de d'autres jeux Mario. Maintenant je me demandais pourquoi les choses étaient ainsi, me posant des questions sur le message. Mario a-t-il fait quelque chose précédemment à Dinosaur Land ? Est-ce le point de vue par Bowser ? Je renonçai à cette dernière possibilité, car ça paraissait stupide. Alors je pensai que Mario a fait quelque chose dans le passé avant le moment où on commence le jeu, mais quoi donc ?

Qu'a fait Mario? Mon esprit était en plein questionnement. Mais je continuai mon exploration du niveau, pour voir que tous les blocs ont été utilisés, les pièces collectées (sauf les pièces Dragon, qui étaient restées et impossibles à obtenir), pas d'ennemis non plus, et je ne pouvais pas entrer dans les tuyaux. "C'est quoi cette merde ?" pensai-je sans arrêt. A ce moment, je me sentais pas bien. Je décidai de continuer le jeu. Je finis par tomber sur un bloc de message, pas surprenant. Comme un idiot, j'ai cogné le bloc. Le message apparut, et il était modifié bien sur. ça disait :

"-CONSEIL-
Je te hais"

C'est sur, le mec qui a pondu ça est drôlement dérangé, et j'avais la certitude de ma théorie sur Mario et son passé dans le jeu. A ce moment, j'ai foncé plus rapidement vers la fin du niveau, et je trouvai un autre bloc message, Mais celui-ci était vide. Juste "CONSEIL" en haut et rien d'autre. Je l'ignorai et continuai jusqu'à la sortie pour finir cet enfer qu'était devenu le niveau 105. Près de la fin ,j'ai vu une fleur de feu à l'endroit où il y a les 4 blocs, mais elle était impossible à atteindre, alors j'ai continué, comme l'idiot aveugle que j'étais. J'ai fini le niveau, et le chemin vers l'interrupteur jaune se libéra. Je le suivis, et je vis un aperçu de l'écran carte principal, toutes les autres îles et tout le reste avait disparu. Il ne restait que l'île de Yoshi et un Boo là où se trouvait une maison hantée. Il n'y avait rien de

changé au palais de l'interrupteur jaune à part le message de fin. Ce qui avait changé état -SWITCH PALACE- qui était devenu -MARIO WORLD-. Nul. Alors que je pensais en avoir fini avec ce hack, Je vis que Yoshi's Island 2 avait été aussi édité. "Oh joie !" pensai-je.

En arrivant à Yoshi's Island 2 je vis qu'il a été renommé en YOSHI'S HOUSE, le nom original du niveau 104.

J'entrai et remarquai que la palette du niveau avait été changée avec le fond. Cela ressemblait à la palette de Yoshi's Island 3. Le fond était de couleur brune et avait bougé un peu, et la végétation sur le FG n'était plus là. Je décidai d'explorer le niveau et trouva la file des Koopas, celle que nombre de joueurs a bousillé à la carapace pour un 1UP. Je les ignorai pour aller plus loin. J'arrivai au bloc ? qui contient Yoshi et le libérai. Alors qu'il éclos, le message apparut :

"Houra! Merci de m'avoir sauvé. Je m'appelle Yoshi. J'étais parti sauver mes amis, mais Mario m'a piégé dans cet œuf."

Je me suis demandé quel genre de hack tordu j'avais en face de moi. J'ai des pensées à foison sur un Mario qui attaquerait Dinosaur Land horriblement en causant des dommages irréversibles. L'auteur m'a accroché avec son jeu à la noix, et comme n'importe quel idiot, j'ai croqué la pomme et suis parti pour en redemander..

Pas loin du bloc ? de Yoshi, il y avait un bloc message, qui avait toujours été là, mais de ce que j'avais appris en jouant, je savais que le message dedans serait dérangeant ou inquiétant. J'hésitai à le lire, mais j'ai fini par succomber. Je voulais en savoir plus. Le message apparut :

"mais

y a-t-il quelque chose que je puisse faire pour te faire changer d'avis ?"

"What the fuck ?!" Pensai-je. Qu'est-ce que ça veut dire ? Changer d'avis ? A propos de quoi ? De Mario et ce qu'il a fait, et comment les gens ont tenté de le convaincre d'arrêter ? Ou bien c'est Yoshi qui me parle via ces blocs ? Ou bien, à propos de moi ? De moi, jouant ce hack, comme si le hack me parlait à travers ces boites. Peu importe ce que ça veut dire, j'ai décidé de continuer malgré ces avertissements. En allant plus loin, Je vis que j'avais vu juste, toute la végétation avait disparue, et il ne restait rien, à

part quelques ennemis, comme les taupes, même les tuyaux avaient disparus. J'arrivai à un autre message. Comme les autres avant, je l'ouvris et tombai sur un autre message cryptique...

"-CONSEIL-
C'est la sortie du chemin de l'égoïsme."

Le chemin de l'égoïsme ? Il est en train de dire que je suis égoïste parce que je joue au hack malgré les avertissements ? Ou bien Mario a pris une décision égoïste qui a tout changé ? Yoshi est-il juste encore en train de me parler ? Qu'est-ce que ce gars veut me dire ? J'étais si flippé que j'en tremblais presque, un mélange d'anticipation, de peur et le fait que ma chambre était plutôt froide la nuit dernière. Je continuai le niveau. La zone avec les taupes était la même, mais le bloc près de la plante grimpante avait disparu, tout comme les blocs nuages et la pièce Dragon. Je me sentais nauséeux, pour peu dire, pas effrayé mais déprimé...un sentiment que je n'arrive pas à décrire. A ce moment, le niveau n'était plus qu'une ligne droite. Je finis rapidement, Je voulais foutre le camp de là, j'avais passé assez de temps là. Alors moi et Yoshi (que j'avais toujours) ouvrîmes le chemin vers le niveau suivant. Il avait changé aussi. Ce qui était Yoshi's Island 3 devenait "Yoshi's Island 7." Des souvenirs de Super Bobido World me viennent en mémoire. J'entrai dans le niveau. J'étais accueilli par un fond entièrement noir, et un sol bleu et gris. L'endroit semblait gelé...Nu et sans vie. Il n'y avait rien dans ce niveau, à part la porte de sortie. Un sol nu en ligne droite, rien de plus. J'en ai rapidement perdu l'intérêt et j'ai fini le niveau rapidement, bien que ce niveau semblait être le plus vide et le plus morbide, du moins jusqu'à cet instant. Le niveau fini, le niveau suivant devint accessible. Yoshi's Island 4 s'appelait "Pars tout de suite." J'hésitais à vouloir obéir et laisser tomber, mais mon intéressement me poussait à continuer. A ce moment #smwc ne se composait plus que de moi et mes notes et remarques, pour que les autres puissent suivre mes ressentis. Le chan était inhabituellement inactif, comme si tout le monde s'en foutait, ou était absent. Je me sentis seul. J'entrai dans le niveau. Pour le plus gros, rien n'avait changé, sauf qu'il n'y avait plus d'eau pour freiner ma chute dans le puits sans sacrifier Yoshi. Le niveau n'avait aucun ennemi, aussi. Quand j'arrivai à une zone trop éloignée pour l'atteindre en un saut, je remarquai que je pouvais marcher au dessus du vide sur une plateforme invisible, ce qui m'a permis de garder Yoshi. Il était évident que le hack voulait me garder en jeu. Je pus atteindre le tuyau qui menait à la fin du niveau. La zone de la sortie était strictement la même, rien de modifié...enfin je le

croyais. Le message dans le bloc message a brisé ce bref moment de paix. Je me demandais si je devais vraiment continuer, ou arrêter tant que j'ai encore du sens commun. Le message n'était pas très compréhensible, Et je n'en comprends pas le sens. "Tu auras si tu coupes à la fin. Si tu récupères tu peux." Pendant un moment j'ai réfléchi à ce que pouvait vouloir dire ce message mais je laissai finalement tomber et finis le niveau. J'imaginai que ça ne valait pas le coup. Avec le niveau fini, le chemin vers le premier château se débloqua, renommé de "#1 Iggy's Castle" à "#1 FAIS DEMI-TOUR". C'est bon d'être la bienvenue. *sarcasme*. J'ignorai le nom du niveau, car je voulais en finir une fois pour toutes. Ce qui semblait être un château normal était en fait assez dérangeant, déjà parce qu'il fallait que je descende de Yoshi. J'eus l'impression de l'abandonner pour la première fois, et j'aurais aimé le garder. L'intérieur du donjon était étrange. il y avait cette espèce de lave brunâtre au plafond, et des portails de sortie qui semblaient être des piliers. Près des piliers, de plus en plus de blocs messages. La salle était un grand couloir sans ennemis. Toutes les blocs que je cognais n'étaient que des messages vides avec la signature de Yoshi signature en bas, ou le message suivant...

"Ne crois-tu pas que tu as déjà causé assez d'ennuis ?"

Encore un message énigmatique, pas que ça me surprenne. Une fois de plus, les pensées se bousculèrent dans ma tête. Je me demandais ce que Mario avait fait, pourquoi était-il là, et pourquoi tout semblait le détester et voulait le voir partir. Je me sentais plus déprimé qu’effrayé, là, et je ne savais pas à quoi m'attendre pour la suite. Je traversai le long couloir, regardant les blocs messages pour voir que ce n'était que les deux mêmes messages. C'est comme s'ils me disaient d'arrêter de jouer. Évidemment, je les ignorais et continuais. au bout du couloir, une porte, j'entrai. Je ne fus accueilli que par une portion de sol, et le niveau scrollait, alors j'imaginai que c'était la fin, que l'auteur voulait que je saute dans le puits dans un suicide affreux, la fin de mon voyage. J'avais faux, le scrolling me poussa au bord, et je marchais toujours, malheureusement. La salle était un long couloir avec un sol invisible avec un autre bout de vrai sol à l'autre bout et une porte. Le scrolling s'arrêta et je m'attendais au pire. Je déglutis un coup, pris une inspiration. j'entrai.

Rien d'autre que le boss Iggy Koopa, tout ce qu'il y a de plus normal, Je me sentis trompé, dans un sens. J'étais heureux de PENSER que c'était fini. Je vainquis Iggy en 2 sauts sans efforts, ce qui est mon record personnel.

Après la chute dans la lave, l'affichage du score arriva comme d'habitude. J'arrivai à la scène avec l'œuf, comme normal, mais le message avait changé, c'était quelque chose de morbidement différent, comme le résumé d'une scène de crime.

"Victime #1: Les yeux n(ont pas été retrouvés. La victime a été trouvée morte sur le sol. Cause du décès inconnue, des traces de doigts avec des empreintes non-identifiables ont été trouvées sur tout le corps."

"C'est quoi ce délire ?" dis-je en lisant le message. Je veux dire, c'est un hack, mais bon. Qui est la victime en question ? Pourquoi les yeux sont sortis, et qui aurait pu faire ces traces de doigts non-identifiables ? Est-ce que c'est Mario ? Est-ce que c'est ce que veut me dire l'auteur ? Et la victime, était-ce la Princesse Peach ? Je pris un moment pour être sur de ce que j'avais lu, puis je continuais, mais je me demandais ce qi m'attendait, vu que le reste de l'île avait disparu. A ma surprise, le chemin pour Donut Plains se débloqua, les blocs d'évènement étaient toujours présents, marquant le chemin vers le niveau suivant, au milieu de la mer. ça s'appelait toujours Donut Plains 1. Je pensai en avoir réellement fini cette fois, mais en entrant dans ce niveau, je vis que 'avais tout faux une fois de plus. En entrant, je vis deux blocs messages :

"La voie est sans issue, ici"

"Envole-toi"

Étrange, ces deux messages qui se contredisent. L'un me disait qu'il n'y avait pas de sortie à cet enfer, et l'autre me dis de m'envoler pour me libérer, mais il n'y avait ni plumes ni ennemis dans la zone. Essaie-t-il de me dire que je devais m'envoler pour le paradis, ou rester en enfer pour toujours, dans le désespoir ? Me faut-il une cape pour ce faire ? Que se passera-t-il après ? Est-ce que tout le jeu est ainsi ? J'essayais vainement de comprendre ces messages bizarres. Je continuai à droite. Je fis un saut mais je vis que j'étais coincé par une sorte de mur invisible, et je pensai avoir atteint une impasse. En sautant, je continua à droite pour voir, et je vis Mario disparaître en faisant le bruit d'une entrée dans un tuyau, mais sans tuyau, ce qui semblait bizarre. Je me retrouvai dans un sous sol noir, des blocs de pierre pour sol, et une petite porte. Je reçus immédiatement un champignon pour m'empêcher d'y entrer, alors je continuai plus loin pour voir. La salle n'était qu'un couloir en blocs de pierre et rempli de portes que je ne pouvais pas entrer à cause du champignon. Il était évident que l'auteur

ne voulait pas me laisser y entrer, je n'aurais pas eu le champi sinon. En continuant, j'arrivai à une impasse. Comme il n'y avait plus rien, j'essayai de continuer contre le mur. ça a marché, je traversai le mur, qui agit comme un tuyau et m'aspira.

J'arrivai dans une petite salle, avec ce qui semblait être un trou, et un mur. Je sautai dans le vide n'ayant pas le choix, et je vis que le trou était en fait solide. J'appuyai sur bas plusieurs fois à divers endroits pour voir, jusqu'à ce que d'un coup, l'animation du tuyau se joua. J'attendis la nouvelle portion de niveau. Mais elle ne vint jamais. Écran noir. Impossible de continuer. Impossible de mettre en pause ou finir le niveau, ou même bouger. Il n'y avait rien, rien du tout. C'était la représentation de la mort en jeu vidéo, un crash. Mario est mort...

Après le jeu, je crois que j'ai fini par avoir le fin mot de l'histoire. Je crois que Mario payait pour ses actions, en étant envoyé dans un enfer qui ressemblait à Yoshi's Island, où, il avait perdu l'envie de mort, pour toujours...

Je fus soulagé que tout ceci soit enfin fini. Le cauchemar était terminé, et l'activité semblait reprendre sur IRC, et je partageai mon expérience avec #smwc, et tapé toute cette documentation.

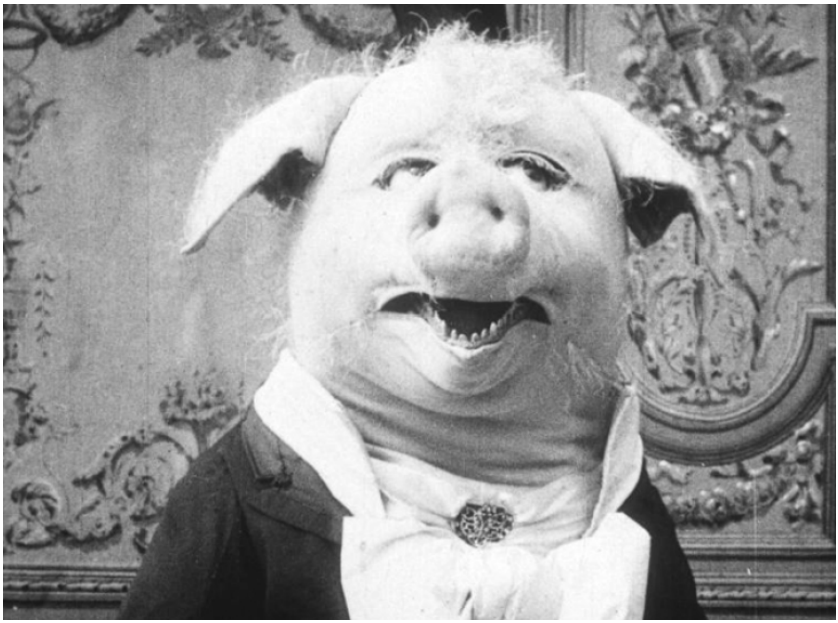
Si vous avez les tripes, vous pouvez tenter l'aventure.

Après tout, ce n'est qu'un hack, ça ne peut pas vous faire de mal.....n'est-ce pas ?

[image]

Le Cochon Danseur

Auteur : Max le Fou



Vous connaissez le film "Le Cochon Danseur" ? C'est un vieux film de 1907 qui relate les histoires d'un cochon. Le film fait seulement 4 minutes et il est assez dérangeant... Mais j'étais loin d'avoir tout vu...

Récemment sur YouTube, j'avais trouvé une vidéo en relation avec ce vieux film... C'était "Dancing Pig : Director's cut". J'imagine qu'un anglophone avait réussi par je ne sais quel moyen de se procurer un document rare tel que celui-ci et qu'il l'a numérisé. Je décidai d'y jeter un œil, car peut-être que j'aurais des infos sur comment les trucages de l'époque avaient été réalisés. Je cliquai sur le lien de la vidéo et elle démarra. Elle durait 7:47... Mais étrangement, pendant une demi seconde, l'indicateur de temps total a affiché 6:66... Ou alors c'était mon imagination...

La vidéo commença. Elle démarrait exactement de la même façon que la vidéo d'origine... J'allais partir en hurlant au titre fake quand je remarquai

qu'au lieu de la musique de piano qu'il y avait pour illustrer le film, il n'y avait aucun son... Enfin, pas tout à fait. En augmentant le volume, le silence était en fait un simple bruit blanc un peu vieillot. comme si un disque vynil sans musique se jouait. Il n'y avait pas le titrage du début, non plus.

à la 30ème seconde, au moment où le cochon se prenait le bouquet de fleur de la fille, L'écran se secoua affreusement et la femme disparut de la scène ! Le cochon jouait tout seul dans le vide... L'écran se coupe violemment une fois de plus après un moment et la femme réapparut. Mais à la place de la table où elle était, il y avait une tache noire sur le sol, comme si un liquide sombre était tombé. Puis, plan totalement noir. Le bruit blanc continuait. J'eus l'impression d'entendre un murmure mais je n'ai pas réussi à comprendre ce que ça disait.

Après une minute de noir total, le cochon réapparut. C'était le dernier plan du film original, le plan hideux où le cochon tirait la langue et riait avec ses crocs. Il passait en boucle sans relâche, toujours avec ce bruit blanc léger. Les murmures reprenaient, mais ils étaient plus perceptibles, bien que toujours incompréhensibles. A ceci commence à se mêler des plaintes longues et basses, comme des hurlements à vitesse réduite. ça devenait de plus en plus fort. Parfois,l'écran flashait des images subliminales. Quand je mettais en pause la vidéo, je vis que c'était des photos d'époque dégueulasses et bien gores. Un type qui s'est fait déchiqueté par un train. Une autre photo d'un cadavre humain se faisant opérer. J'ai eu envie de vomir... Et à la toute fin de la vidéo, les hurlements étaient assourdissants. Mais ce n'est pas ce qui m'a le plus fait peur...

Ce qui m'a fait le plus peur, c'est que pendant la dernière seconde du film, le plan du cochon est comme passée en relief et sa langue sortie me donnait l'impression qu'elle était à 20 centimètres de moi ! Je sursautai et YouTube afficha ses liens, comme il le fait quand une vidéo se termine...

Peu de temps après avoir visionné ça, J'ai reçu un coup de fil. Quand j'ai décroché, une voix au ton bas m'a dit "Tu l'as amené chez toi. Tu l'as amené chez toi. Tu l'as amené chez toi." Comme ça, sans arrêt, avec juste une pause de deux ou trois secondes entre chaque. Il ne répondait pas à mes allô. C'est quoi ça ? Une blague ? Je ne sais pas... Ce qui est sur, c'est que depuis cette vidéo et ce coup de fil, j'ai l'impression d'être observé... Je vois une langue rose, des crocs blancs et des yeux rouges m'observer dans le recoin sombre de la porte ouverte de ma chambre lorsqu'il fait nuit... Et je n'ose pas fermer cette putain de porte...

[image]

Sans titre

Un homme a tué sa femme. Leur fils de 5 ans dormait durant le crime et les voisins n'en ont jamais rien su. C'était le crime parfait.

La chose étrange est que le gamin n'a jamais semblé remarquer la disparition de sa mère, même après 2 jours. Quand son père lui demanda: “Y a-t-il quelque chose dont tu voudrais me parler ?” Le gamin répondit: “Rien... Mais… Pourquoi est-ce que maman est tout le temps derrière toi ?”

[image]

La plus courte creepypasta du monde

Le dernier homme sur terre s'assied dans son salon. Soudainement, quelqu'un frappe à la porte...

[image]

Slenderman

Après avoir été réveillée en sursaut par une secousse, la jeune fille resta couchée sur son lit encore quelques secondes, avant de se pencher pour allumer sa lampe de chevet. En actionnant la main vers l'interrupteur, elle essaya de rassembler ses pensées, et de comprendre la nature de ce qui l'avait tirée de sa douce torpeur. Comme elle n'y parvenait pas, la brune se leva du matelas et saisit son téléphone portable. Lorsqu'elle jeta un œil à l'heure, elle poussa un petit grognement. Il était minuit, l'heure du crime. Sachant que le sommeil ne reviendrait pas avant un moment, elle quitta la chambre pour la cuisine en poussant un soupir, avec la ferme envie d'une bonne tasse de café. Mais alors qu'elle passait devant sa porte d'entrée, un désagréable frisson lui parcourut l'échine. Ce n'est que l'hiver, pensa-t-elle, avant de poursuivre son chemin. Elle prépara donc la cafetière, sortit une tasse et une cuillère, mais alors qu'elle achevait de mettre l'engin en marche, un frisson la saisit. Instinctivement, elle se tourna vers la porte d'entrée. Mais à son grand soulagement, tout était calme, et la porte n'avait pas bougé d'un pouce, le verrou étant toujours en place. Retournant vers son café en haussant les épaules, elle fit de son mieux pour oublier cette désagréable sensation.

Sa tasse en main, elle rebroussa chemin vers la chambre. En repassant devant la porte d'entrée, elle s'arrêta un bref instant, prise d'un doute. Avec hésitation, elle décida de risquer au moins un œil dans le judas, pour se rassurer. A mesure qu'elle s'approchait du battant, le frisson qui l'avait reprise à cette idée se faisait plus intense, et semblait avaler la chaleur de la

moquette. La jeune fille pressa sa main contre la porte de métal froid, prit une grande inspiration, et regarda par le judas.

Au début, elle ne put voir qu'un noir d'encre qui semblait tourbillonner sur lui-même. Mais quand elle cligna de surprise, ce vide sombre avait disparu. Et elle aurait souhaité qu'il soit toujours là. A la place de ce néant rassurant se tenait une silhouette humanoïde et élancé, dont l'apparence était à peine discernable dans la pénombre. Les jambes de la chose étaient longues et étrangement inhumaines, quant à ses bras, ils étaient rachitiques et tordus, se comptant par paires, dansant mollement dans le dos de la créature. Le tout était mis en valeur par le costume noir de jais que portait l'homme, et par son visage. Du moins, si ce qui apparaissait à travers le judas pouvait être qualifié de visage. Pas d'yeux, ni de bouche, ni d'oreilles. Une simple face d'un blanc laiteux et luisant, sans aucun trait, comme si la réalité elle-même avait flouté ce qui se cachait derrière cet écran immaculé.

Terrifiée par cette vision, la jeune fille s'éloigna de la porte, la main pressée contre sa bouche pour s'empêcher de crier. De l'autre, elle lâcha la tasse de café qui tomba au sol dans un fracs, le liquide bouillant lui brûlant les jambes alors qu'elle tombait en arrière et rampait à reculons, le plus loin possible du battant. Elle savait que son mental ne lui jouait pas des tours. Elle l'avait vu, cet homme rachitique et monstrueux. Alors que la jeune fille se retrouver dos au mur, elle tenta de calmer les battements de son cœur, puis regarda la porte, et tendit l'oreille pour tenter d'appréhender ce qu'il se passait de l'autre côté. Elle était partagée entre le besoin de fuir, et celui de ne pas se retrouver dos à la porte. Quand finalement, elle entendit le verrou s'activer, le besoin de fuir l'emporta. Mais alors qu'elle se relevait et commençait sa course effrénée, elle glissa sur le café brûlant répandu au sol.

Le battant s'ouvrit dans un grincement. Elle ne pouvait plus fuir, et elle le savait. Dans une pitoyable tentative de s'en sortir, elle hurla et recula à toute vitesse, heurtant violemment le mur et tombant sur le menton. Alors que sa vision se floutait, elle vit les jambes de l'être s'avancer lentement au-devant de la porte. Puis, il n'y eut que ténèbres.

“Nicole ?”

Une douce voix masculine sortit la femme de son sommeil. Alors qu'elle

se retournait, elle fut accueillie par le sourire du médecin. Elle hocha la tête, ignorant si elle devait dire quelque chose, ou même si elle le pouvait, tant la situation l'avait affectée. Ce matin-là, elle avait reçu un appel urgent de l'hôpital, lui annonçant que sa sœur, Lindsay, y avait été amenée, inconsciente. Avant d'avoir pu aller lui rendre visite, le docteur l'avait prise à part et avait insisté pour lui demander ce qui aurait pu arriver. Nicole s'était trouvée incapable de répondre, mais le médecin avait employé des mots comme ‘auto-infligée’ et ‘assaut’ pour expliquer la situation devant l'incompréhension totale de son interlocutrice.

Mais elle ne saisit que lorsqu'elle finit par voir sa sœur de ses propres yeux. Lindsay, sa petite Lindsay avait un bandage à la tête, couvrant ses yeux et ses oreilles. Le personnel, devant le regard de Nicole, informa cette dernière que ces précautions avaient été prises pour que ses yeux soignés ne sèchent pas, et pour prévenir les risques d'infections sur les plaies que la jeune fille s'est faites aux oreilles. Les docteurs théorisèrent qu'elle, ou quelqu'un d'autre, avait planté un stylo à l'intérieur de ses tympans pour perturber son équilibre, ou pour l'empêcher de se défendre contre quelque chose. Elle avait des brûlures aux deux premiers degrés sur les mains, les jambes et les pieds, probablement dues au café que les voisins avaient trouvé par terre lorsqu'ils étaient arrivés.

Mais lors que Nicole marchait de long en large dans la chambre d'hôpital de sa sœur, préoccupée par ces révélations, elle crut apercevoir la silhouette floue et longiligne d'un homme à la fenêtre. Elle ne s'en inquiéta pas immédiatement, mais après quelques secondes, une évidence la frappa. Il était impossible que quiconque se tînt derrière la vitre : la chambre était située au troisième étage de l'établissement.

[image]

Dans le miroir

J'ai entendu dire que se regarder dans le miroir lorsqu'il fait très sombre est une expérience assez dérangeante.

J'ai voulu essayer, juste pour voir.

Dans le noir presque total, je me suis regardé dans un miroir, assez près de mon visage. Il y avait des ombres larges au niveau de mes yeux et ma bouche. c'était flippant, mais pas autant que ce que me disait mon pote.

Cela me fit rire.

Jusqu'à ce que je vis le noir de la bouche s'étirer dans un hurlement silencieux.

[image]

Les trois souhaits

Un vieil homme est assis seul près d'une route sombre. Il ne savait pas dans quelle direction aller, et il avait oublié où est-ce qu'il allait…et qui il était.

Il resta assis là un moment pour reposer ses jambes, et soudain, il vit une vieille femme apparaître devant lui.

Elle fit un sourire sans dents et dit d'une voix grinçante : “A présent, quel est ton troisième souhait ?”

“Troisième souhait ?” dit l'homme confus. “Comment cela peut-il être un troisième souhait si je n'ai eu ni le premier, ni le second souhait ?”

“Tu as déjà eu tes deux premiers souhaits,” dit la vieille femme, “Ton second souhait était de tout remettre comme c'était avant ton premier souhait. C'est pour cela que tu ne te rappelles de rien ; parce que tout est redevenu comme c'était avant que tu fasses le moindre souhait.” Puis elle conclut. “C'est pour cela qu'il ne te reste plus qu'un seul souhait.”

“Très bien,” dit-il en hésitant, “Je n'y crois pas, mais ça vaut le coup d'essayer. Je veux savoir qui je suis.”

“Amusant,” dit la femme avant de réaliser son souhait et de disparaître pour toujours. “C'est la même chose que ton premier souhait…”

[image]

Paralysie du sommeil

C'est une chose assez simple. Cela fait partie du processus du sommeil. La paralysie du sommeil vous connaissez ? C'est pas grand chose, vraiment. Ton corps produit une substance qui paralyse ton corps pendant la phase de sommeil paradoxal, pour pas que tu blesse en bougeant comme un fou pendant ton rêve. C'est pas grand chose.

Okay donc, tu viens d'ouvrir les yeux, et tu ne peux pas bouger les parties de ton corps. C'est cette substance. Oh et puis, tu peux essayer encore et encore de plier ces orteils, ça ne marchera pas. pense à autre chose, calme toi, ça va bientôt se terminer, c'est cool. C'est normal. Oh oui et puis, quelque chose de presse le torse, très fort, c'est dur de respirer. C'est lourd, tellement lourd...Ce truc sur ta poitrine. La substance. C'est à cause de cette substance ! Arrête de sans cesse essayer de crier, ça ne marchera pas. Les muscles de ta gorge sont paralysés eux aussi. Tu ne peux toujours pas respirer.

Tes yeux sont fixés sur le plafond blanc, tu ne peux rien fixer d'autre. Tu vois des ombres...formant des formes dont tu essaies de ne pas penser. Une main hérissée de griffes, une image de dents acérées et sombres. Toutes ces images viennent de ton subconscient. Un visage se dessine au dessus du tiens, il te fixe, avec un regard mauvais, à travers des yeux noirs et vides.Tu penses que tu entends des chuchotements aigus, des sifflements haineux, comme un serpent qui se fait déranger...

D'un coup une lumière blanche, traversa la pièce, comme une voiture s'enfonçant dans une rue, en dissipant les ombres. Le poids sur ta poitrine est parti, tu peux respirer, tes mains serrent les draps.

Tu sens qu'une entité est passée, mais...c'était juste l'histoire d'un moment. Tu fais des mouvements rapides avec ton corps, juste pour te prouver que tu peux. Tu t'assieds, tu prends une longue inspiration, et tu commence à rigoler, en pensant à ce qui vient de se passer. La paralysie du sommeil, c'est débile.

Tu te tournes, pour secouer ta copine, afin qu'elle se réveille, histoire de partager ton expérience. Tu te sens paralysé, encore, mais cette fois ci, ça n'a rien à voir avec la paralysie du sommeil. Tu regardes le sang, le couteau

planté dans sa gorge, ses yeux, vides, profonds, sa bouche, ouverte dans un cri silencieux.

Tu a survécu au "Syndrome de la Vieille Sorcière".

Elle, non.

[image]

IM_HAPPY.GIF

Le 12 mars 2007 sur l'imageboard /b/ de 4chan, un anonymous a posté un .GIF. A première vue, bizarrement, le .GIF semble inanimé. Il s'intitulait IM_HAPPY.GIF, et ressemblait à une sorte de smiley, avec une bouche et des yeux réalistes. Les gens qui l'ont vu ont vu le smiley se mettre à sourire et les yeux se froncer comme de colère. Le smiley se met alors à hurler -assez fort pour exploser les tympans- et des images subliminales d'animaux torturés, de viols, de victimes d'Hiroshima, de fœtus avortés et de corps mutilés flashent rapidement. Après 5 minutes, Les mots "Have nice day" apparaissent (sic), et l'ordinateur fermerait tout seul l'explorer Internet, et il planterait, comme si un virus avait corrompu votre OS. Les gens infectés par cette chose ont été trouvés chez eux, mutilés et la peau enlevée, avec un smiley peint sur le sol avec du sang près des cadavres. moot, le fondateur de 4chan, a toujours déclaré que ce gif n'existait pas, et que les meurtres n'ont rien à voir. Cependant, quelque part dans les archives, l'image existe toujours. Cependant, les gens qui ont essayé de la reposter sont rapidement bannis par moot.

[image]

Le Cauchemar de Pingu

Peu de gens se souviennent de l'épisode de Pingu intitulé à l'origine "Pingu träumt". C'était un épisode où Pingu, le petit pingouin de la série éponyme en stop-motion, fait un simple cauchemar où son igloo s'envole tout seul, où son lit se met à bouger et marcher et où un effrayant morse géant le poursuit en riant. A la fin, Pingu se réveille et sa mère le console alors qu'il est en larmes. Cet épisode a effrayé pas mal de jeunes enfants qui ont eu l'infortune de le regarder. Cependant, l'épisode que l'on peut retrouver officiellement dans la série est en fait la version finale d'un autre épisode qui a été abandonné. Et cet épisode abandonné est bien plus effrayant que celui qu'on connaît.

Il est très difficile de se procurer un exemplaire de cet épisode perdu car il n'a été diffusé qu'une seule fois, dans un seul pays : En Tchécoslovaquie, sur la chaîne TV Nova à une date inconnue (probablement entre 1998 et 2000). C'est du moins tout ce que j'ai pu récolter comme infos. Jusqu'à un jour où, sur un forum que je fréquentais, un utilisateur qui venait de s'inscrire (sous le nom de CoshonD666) m'a envoyé un MP. Il était écrit en tchèque. Mais j'ai pu avoir une traduction approximative avec Google Translate. Il disait ceci en gros :

```
Bonjour

J'ai vu dans d'autres forums que vous
recherchez un épisode particulier de Pingu. Je
pense avoir ce que vous recherchez VHS. Je vis
dans la Tchécoslovaquie et j'ai été capable
```

```
d'enregistrer le jour de la sortie (je ne sais
pas quand il a été, mais de toute façon, je).
Envoyez-moi votre adresse et je vous envoie.
Pas besoin de m'envoyer de l'argent.

++
```

Apparemment, quelqu'un avait la cassette de l'épisode et voulait me l'envoyer. J'étais surpris, mais bigrement curieux. Je lui envoyai donc mon adresse postale. Malgré tout, je continuai mes recherches. Je ne voulais pas fonder trop d'espoir sur ce MP. Entre-temps, j'ai pu mettre la main sur un divx de l'épisode, le final, celui qu'on trouve partout. C'est vrai que ce morse me met mal à l'aise.. Mais j'ai 25 ans passés et ce genre de choses ne me fait plus peur...

Je reçus la cassette une semaine plus tard à ma grande surprise. Il n'y avait pas d'adresse d'expéditeur mais ça venait bel et bien de là-bas. La cassette n'avait pas d'étiquette mais on avait marqué "PINGU" au blanc correcteur à la place. Mon espoir fit un bond en avant et je fonçai ressortir le magnétoscope du placard et le rebrancha sur la télé en vitesse. Puis je mis la cassette dedans... Le début n'avait que du bruit blanc. j'avançai un petit peu la bande et je vis l'épisode démarrer vers la seconde minute. Je mis play... Le début de l'épisode était comme l'original. Pingu est au lit et sa maman lui lit une histoire normalement, mêmes sons, même musique. C'est lorsque le cauchemar de Pingu commence que les choses différentes commencèrent.

La maison se soulevait comme dans l'autre épisode, mais ça faisait un bruit différent... l'espèce de souffle que faisait la maison était plus bas, plus profond... J'avais l'impression que le son était carrément en Dolby 5.1 (ce qui n'était normalement pas le cas) car j'ai eu l'impression que le bruit se répandait dans toute la pièce... L'igloo s'envole et Pingu se retrouve tout seul dans la neige. Il semble réellement terrifié, beaucoup plus que d'ordinaire. Puis le lit commença à bouger, comme sur l'autre épisode. Mais cette fois, on entendait plus les sons de Pingu. On entendait de nouveau un bruit de vent mais aussi un espèce de murmure. ça ressemblait à la langue que Pingu et ses pairs parlent, mais la prononciation avait un air très sinistre. Trop sinistre pour un cartoon pour enfants.

Les murmures et le vent continuèrent et le vent fut remplacé par une mélodie bizarre. On dirait un morceau de piano joué à l'envers et mal

enregistré. Puis au moment où le morse commence à apparaître, j'entends cette fois des pleurs et des gémissements. Ces sons me glaçaient le sang... L'image changeait aussi. Les couleurs semblaient devenir plus ternes. Quand le morse est apparu, la musique s'arrêta progressivement. Soudainement, vers 3min35, lorsque le morse devait soudainement apparaître devant Pingu comme un vulgaire screamer, il apparut, mais l'effet screamer fut bien plus violent que dans l'autre version: Un hurlement horrible et démoniaque à volume super fort alors que le morse avait les yeux rougeoyants et les crocs bien plus pointus que ce que je me souvenais. Ce fut un tel raffut que je sursautai pour de vrai. A son apparition, les hurlements et pleurs reprirent encore plus fort. l'image commença à prendre des teintes plus rouges autour du morse et de Pingu. Quand le morse parla, il dit quelque chose qui ne ressemblait pas au langage du dessin animé. Je ne savais pas en quelle langue c'était (probablement du tchèque) mais c'était un langage réel.

Peu après, il approche sa nageoire vers Pingu. Normalement, dans la version normale, il s'empare du matelas de Pingu pour le manger... Mais à ma grande surprise (ou pas) c'est Pingu qu'il prit entre ses griffes et il le mangea. Pingu faisait d'horribles hurlements d'agonie et du sang giclait alors que le morse le mâchait. Le sang n'avait pas l'aspect pâte à modeler comme tout dans la série. Il était plutôt réaliste. Trop réaliste. J'étais écœuré mais je ne pouvais m'empêcher de regarder le reste. Le morse faisait un rire terriblement démoniaque et secouait la tête, puis soudainement, cet enflure de morse se tourne vers... moi... Enfin, vers la caméra, mais ses yeux rougeoyants avaient l'air bien fixés sur moi, comme s'il me voyait en vrai de l'autre côté de l'écran. Il est resté comme ça à me fixer pendant environ une à deux minutes, sans bouger. J'avais l'impression que la bande s'était mise en pause, mais elle tournait bien. Je m'approchai pour faire avance rapide pour voir combien de temps ça allait encore durer, mais alors que mon doigt était sur la touche, le morse s'est approché de la caméra avec ses dents acérées et ensanglantés et avala la "caméra" avec un rugissement horrible et à fort volume qui me fit faire un bond en arrière... Le reste de la bande resta au noir une minute puis une annonce d'émission en tchèque commença à se jouer, puis ça coupa sur du bruit blanc tout le reste de la cassette. L'épisode était fini...

Depuis que j'ai vu cet épisode maudit, je ne cesse de faire le même cauchemar que Pingu... Je vois ma maison se détacher et s'envoler, mon lit se déplacer tout seul et à m'amener à cet espèce d'horrible monstre. Je finis

par me réveiller à chaque fois que je suis sur le bord de me faire dévorer... Mes recherches suivantes m'ont indiqué également que l'année de la diffusion de cet épisode maudit, le taux de suicide infantile avait triplé par rapport à l'année précédente pour revenir à la normale l'année d'après.

J'ai du matos pour numériser les cassettes VHS, mais je ne le ferai pas sur cet épisode... C'est trop dangereux. Je crois que cet épisode est maudit car je ne vois plus que ce monstrueux morse dans tous les coins sombres... ça fait des semaines que je dors la lumière allumée, je ne sais pas comment je fais...

[image]

Sommaire

Préface
Pokémon Creepy Black
Pokémon Lost Silver
La cartouche hantée de Mario 64
En haut
Bob l'éponge : Le Suicide de Carlo
Photocopies
Viens vite
Le piège
La mort de Bart Simpson
L'amour d'une mère
Les bracelets
Mauvais rêves
Appelle-moi demain, OK ?
Sarah O' Bannon
La chambre d'hôtel
Mereana Mordegard Glesgorv
Rayons X
La photo
Camping
La jeune mariée
La nuit
L'image la plus effrayante d'Internet
La peinture hantée d'eBay
Minecraft : HIM

La fin

Réveille-toi

L'autre Terre

Moonlight Films

Le jour du sang

DOOM : Repercussions of Evil

Barney le tueur

La cassette de Scooby-Doo

Le suicide du roi

La plus belle chose au monde

BEN (La cartouche hantée de Majora's Mask)

Pokémon Abandon Loneliness

Pokémon Sapphire

Hotel Mario : le 13ème Hôtel

The Rake

Pokémon - Vengeance

Pokémon Death Snap

Je ne dors plus depuis

Pokémon Tarnished Gold

Le syndrome de Lavanville

Le Pokémon 731

Les fréquences manquantes de Lavanville

Inunah's Animal Crossing

God's Mouth

Pokémon Glitchett, le Taupiqueur buggé

Sous le lit

Candle cove

La Malédiction d'Akinator

Pokémon Bleu Larme

Attention

Celui qui ne doit JAMAIS être nommé

Le Pokéwalker perdu

Sa protection

L'ordinateur portable

La mort de Bart Simpson 2

Sombre Dimanche

L'appel de la mère

Le nouveau mobile

Jokepasta - Évidence

Le jeu de la fête

Le Jeu de Minuit

Les yeux d'un enfant

Histoire du monde 2027-2081

Le curieux cas de Smile.jpg

Zelda Ocarina of Death

La maison condamné

Zelda Majora Le code GameShark

Zelda 64 beta

Le 13ème

Trouvé dans un sac à dos

Ne lisez pas ceci

La collection de Timbres de Teddy

Regarde dans l'appareil

Invoquer une Succube

La main léchée

Le Puzzle

Jokepasta 34D2-0.zip

Seul chez soi

Disney's Suicide Mouse

La statue

Le chemin de fer

Elizabeth Krull

L'homme du sous-sol

Les Razcals

Super Mario Sunshine

Animal Crossing : Eirktown

Polybius

Au-delà de E1M2

Le hack de Mario World

Le Cochon Danseur

Sans titre

La plus courte creepypasta du monde

Slenderman

Dans le miroir

Les trois souhaits

Paralysie du sommeil

IM_HAPPY.GIF

Le Cauchemar de Pingu